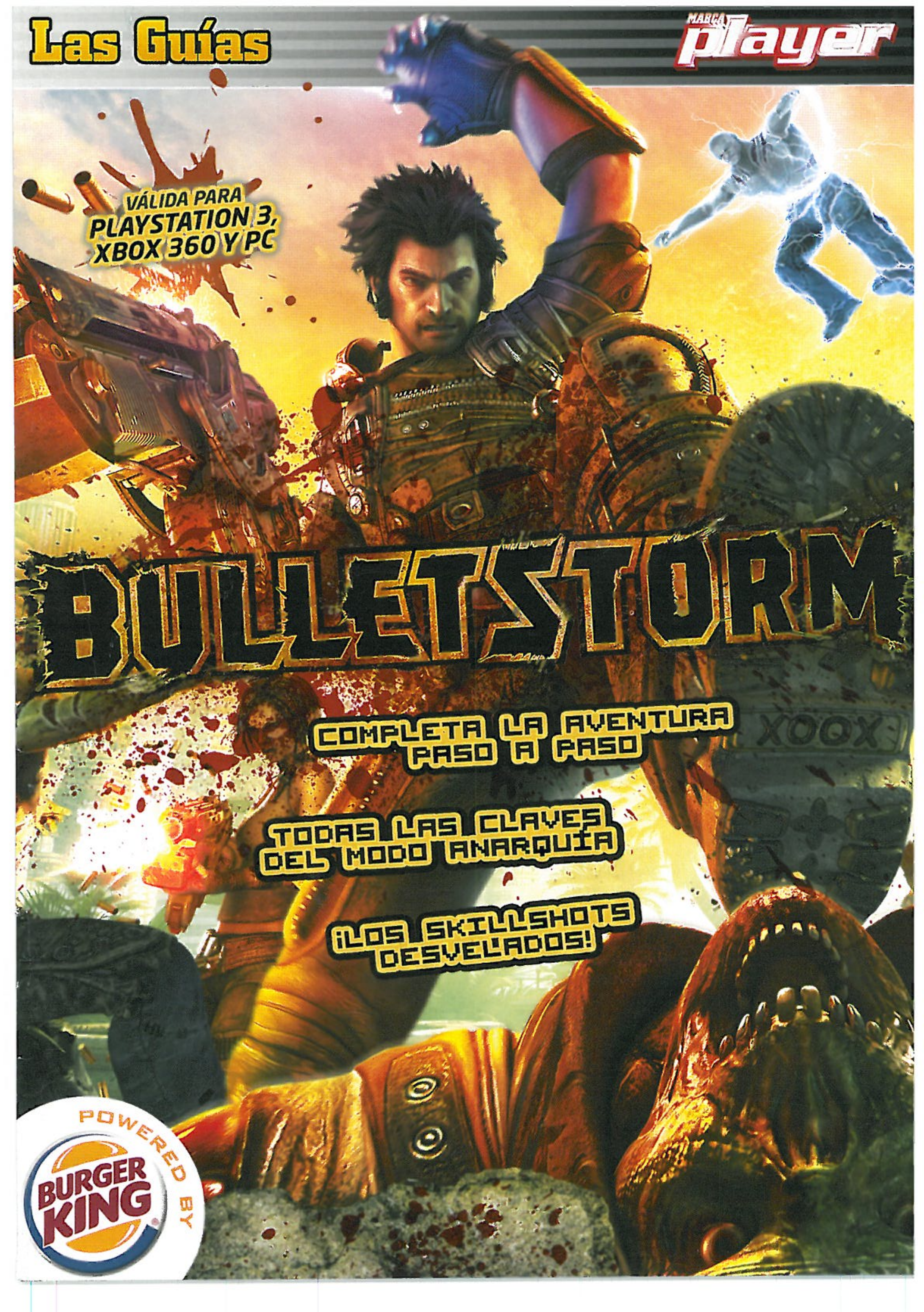


Las Guías
MARCA player
VÁLIDA PARA PLAYSTATION 3, XBOX 360 Y PC
BULLETSTORM
COMPLETA LA AVENTURA PASO A PASO
TODAS LAS CLAVES DEL MODO ANARQUÍA
¡LOS SKILLSHOTS DESVELADOS!
POWERED BY
BURGER KING

LA REVISTA MÁS LEÍDA DEL MUNDO DEL MOTOR

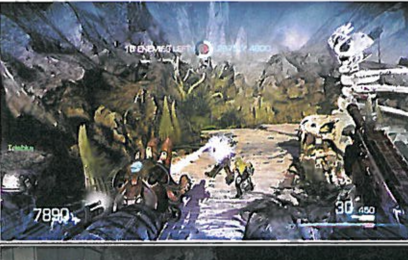


CADA MES EN TU QUIOSCO

MARCA motor

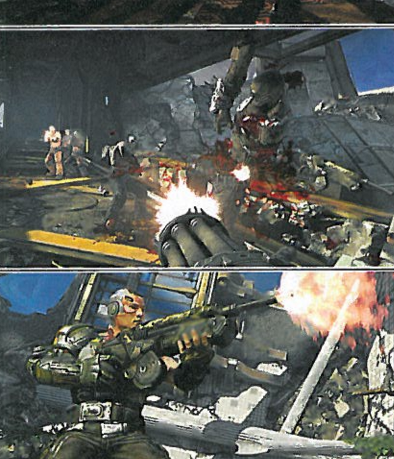
COMPARTIMOS TU PASIÓN



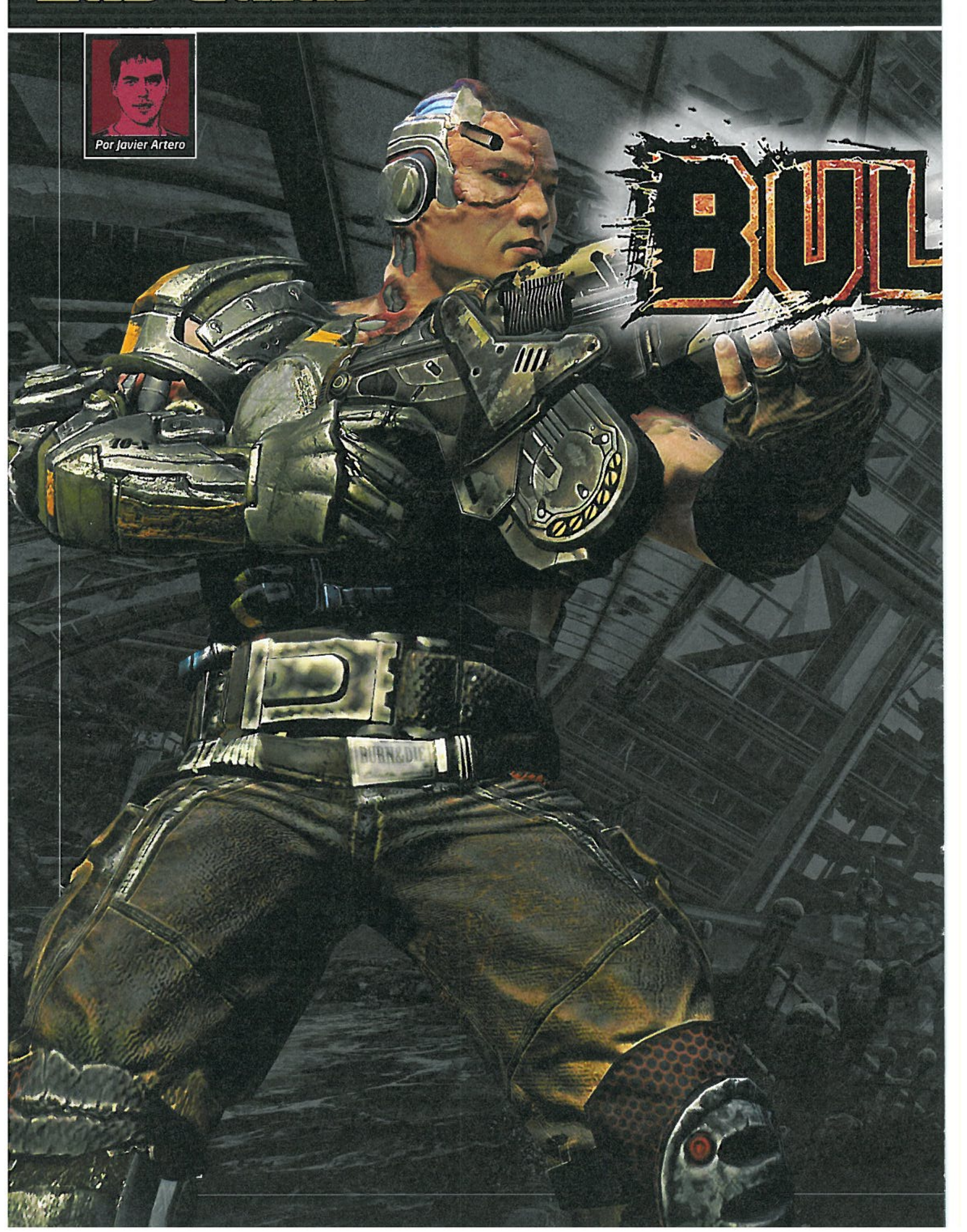








CONTENIDOS


Por Javier Artero
BUL
BURN&DIE



LETSTORM

ACOMPAÑA A GRAYSON HUNT A TRAVÉS DE SU PARTICULAR SINFONÍA DE SANGRE SOBRE LA SUPERFICIE DE STYGIA.

B*ulletstorm* es un shooter en primera persona desarrollado por People Can Fly y Epic Games con un concepto de juego que trata de desmarcarse de todo lo que habíamos visto hasta la fecha en el poblado género de la acción en primera persona. Su principal característica es la de premiar al jugador por su capacidad de innovar a la hora de acabar con sus enemigos, mediante los llamados 'disparos de habilidad'.

Haciendo gala del increíble arsenal disponible en el juego, cada enemigo al que nos enfrentemos será una oportunidad para 'matar con estilo' y así conseguir un buen puñado de puntos extra para subir de nivel, adquirir nuevas armas, comprar mejoras y escalar puestos en las tablas de clasificación. Nuestra originalidad ejecutando muertes de distinto calibre unida a nuestra capacidad para descubrir nuevos disparos, serán la clave del juego.

Un brillante sistema de recompensas que se combina con una vibrante campaña y un modo cooperativo para cuatro jugadores la mar de divertido son sus grandes bazas. Todo ello bajo el sello de calidad de Electronic Arts, producido por Cliff Bleszinski -responsable de la saga *Gears of War*- y con un guión creado por Rick Remender, aclamado escritor de cómics. ¿Preparados para vivir una de las mejores aventuras de acción de los últimos tiempos? Grayson Hunt ya está listo para la acción.

INTRODUC.

Introducción

En un futuro no muy lejano encarnamos el papel de Grayson Hunt, un miembro de la Unidad Dead Echo –unos soldados de élite bajo el mando del General Sarrano- que está realizando una misión rutinaria. Durante la misma, se dará cuenta de que lucha en el bando equivocado, al descubrir que ha acabado con la vida de muchos inocentes. Entonces, Grayson se subleva y termina exiliado a los confines de la galaxia convertido en pirata, borracho y mercenario espacial.

Del mismo modo que su compañero Ishi Sato, pasa años en busca de dinero fácil hasta que se enfrasca en una misión suicida contra el Ulysses, el buque de Guerra de su ex-Comandante. El ataque no sale todo lo bien que esperaba y acaban derribados cayendo en un desolado planeta llamado Stygia. Tras despertar, deben sobrevivir en un entorno hostil que pronto se convierte en una terrible pesadilla, ya que el lugar está infestado de hordas de mutantes y seres carnívoros que querrán acabar con sus vidas.

Es entonces cuando Grayson debe hacer uso de todas sus habilidades con las armas para cumplir sus dos próximos objetivos: abandonar con vida el planeta y vengarse del hombre que le llevó a dicha situación: el General Sarrano. ¿Listos para el combate? No será una tarea sencilla y recuerda: matar no será suficiente, hay que hacerlo con estilo.

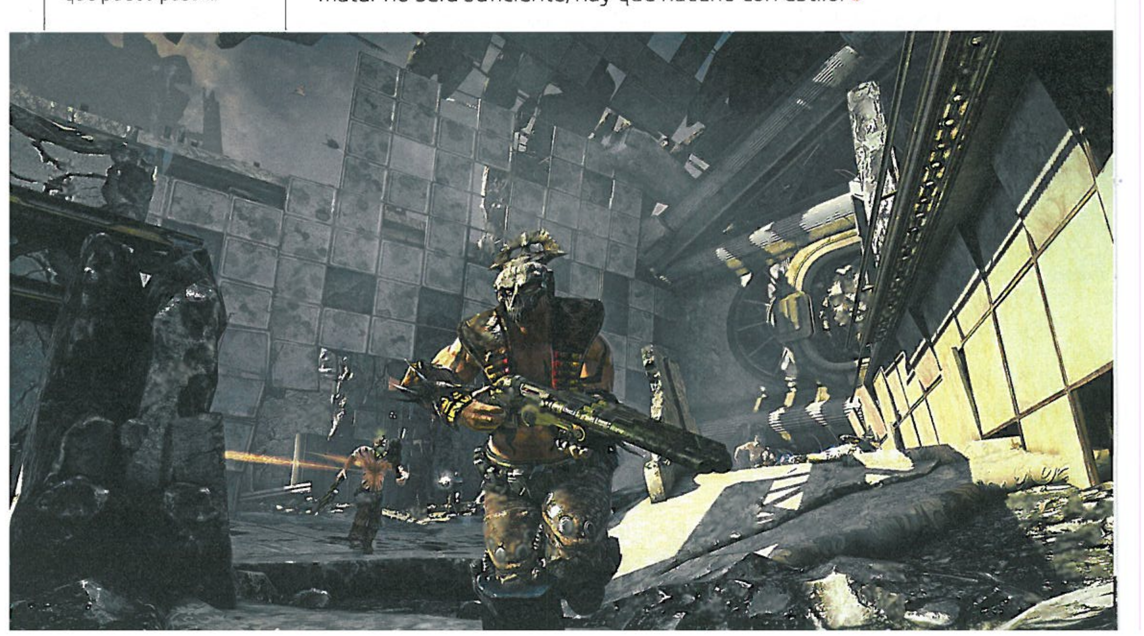
CONSEJO

Disparos de habilidad

Están clasificados en tres tipos: Azules (+25 puntos), Amarillos (+50 puntos) y Rojos (+100 puntos). Además recuerda que la primera vez que uses uno se multiplican sus puntos por cinco. También se consigue multiplicar la puntuación al encadenar muertes consecutivas. Consulta periódicamente la lista de los que has desbloqueado pulsando el botón select.

Recarga

Siempre que puedas recarga el arma. Más vale llevarla cargada en todo momento por lo que pueda pasar...





Personajes

Grayson Hunt: Ex-miembro del comando Dead Echo que, tras ser traicionado por el General Sarrano, terminó siendo un pirata borracho dando tumbos por la galaxia. Ahora busca vengarse del hombre que le arruinó la vida, aunque para ello, deberá sobrevivir a Stygia.

Ishi Sato: Otro miembro del desaparecido comando Dead Echo. Tras el accidente del ataque al Ulysses termina convertido en un Cyborg cuyo único objetivo es salir de Stygia con vida. Aboga por no matar a Sarrano, puesto que confía en que será más valioso si lo mantienen con vida....

Thriska Novak: Asesina de élite y miembro del pelotón Final Echo del General Sarrano. Busca vengar la muerte de su padre en manos de un grupo de asesinos desconocidos.

Whit Oliver: El médico del grupo y, además, un valioso ingeniero capaz de reconstruir extremidades y cuerpos heridos en pocos minutos.

Rell Julian: Rell es el experto en explosivos del grupo. Ama por igual a las mujeres y a las bebidas alcohólicas, motivos que hacen que haga buenas migas con Hunt.

General Sarrano: Líder de la Confederación. Cuando varios de sus mercenarios descubrieron sus verdaderos objetivos, se revelaron y abandonaron su escuadrón. No ha dudado en ofrecer una recompensa a la persona que le entregue la cabeza de Grayson en bandeja.

LUCES ROJAS
Los creadores del juego son unos cachondos. Echad un vistazo a las luces rojas de las puertas estropeadas... ¿os suenan de algo?

CONSEJO

DOMINA LAS ARMAS
Domina todas las armas. Cada una tiene sus propios disparos de habilidad a desbloquear así que, si quieres conseguirlos todos, debes cambiar periódicamente de arma. Asegúrate de descubrir las zonas más adecuadas para cada tipo de munición.

GENERAL

Nombre	Descripción	Puntos
Graffiti	Mata a un enemigo dándole una patada hacia una superficie.	25
Electrocución	Mata a un enemigo lanzándolo hacia una fuente de electricidad.	100
Pincho	Mata a un enemigo lanzándolo hacia un cactus.	100
Muñeco vudú	Mata a un enemigo lanzándolo hacia un objeto metálico afilado.	100
Vertigo	Envía a un enemigo a una caída muy profunda.	50
Mosca	Mata a un enemigo lanzándolo hacia un enjambre de moscas eléctricas.	100
Postcombustión	Mata a un enemigo que esté en llamas.	50
Entornoma-niaco	Mata a uno o más enemigos con un explosivo del entorno.	50
Alimentador	Da de comer un enemigo a atrapamoscas.	100
Indigestión	Consigue que una atrapamoscas se trague algo explosivo.	100
Antidoto	Mata a un enemigo infectado con el gas de la bola hinchada.	50
Amor Tóxico	Mata a un enemigo mientras esté infectado por el gas de la bola.	50
Nominado	Mata a un enemigo con un parásito Nom en la cabeza.	50
Espantapájaros	Pon un parásito Nom en la cabeza de un enemigo y empálalos.	100
Filtración	Pon un parásito Nom en la cabeza de un enemigo y dispárale en la cabeza.	50
Esa cabeza	Pon un parásito Nom en la cabeza de un enemigo y después arráncale la cabeza.	100
Comida rápida	Embiste a un enemigo hasta que muera con un carrito de perritos calientes.	100
Fiesta de la salchica	Mata a un enemigo con una explosión de carro de perritos.	50
Exterminador	Acaba con un enjambre de moscas.	100
Malas noticias	Mata a alguien con la explosión de un bot de noticias.	100
Borracho	Mata a un enemigo mientras estés borracho.	100

GENERAL II

Nombre	Descripción	Puntos
Mate	Lanza a un enemigo que esté en el aire contra el suelo con el estallador.	50
Tiro al plato	Usa balas para matar a un enemigo estallado.	50
Matamoscas	Estalla a un enemigo para que se estampe contra el techo o con una empaladora.	50
Fertilizante	Explota a dos o más enemigos estallados con un explosivo del entorno.	100
Touchdown	Mata a un minijefe estallándolo después de aturdirlo.	100
Jefazo	Mata a un minijefe.	250
Disparo por detrás	Cuando un minijefe esté aturdido, dale una patada por detrás y dispárale en el trasero.	100
Chut en la cabeza	Quítale el casco a un minijefe y cuando vuelva a estar aturdido, arráncale la cabeza de una patada.	250
Dolor cervical	Quítale el casco a un minijefe y cuando vuelva a estar aturdido, arráncale la cabeza con el látigo.	250
En pleno estómago	Mata a un minijefe disparando un taladro cargado hacia su estómago, para después darle una patada.	100
Fuego amigo	Mata a un enemigo lanzándolo hacia los disparos de otro enemigo.	50
Bomba	Mata a dos o más al hacer explotar a un enemigo que lleve una bomba cadena.	25
Explosión culera	Mata a un burnout disparando a su protuberancia del trasero.	50

GENERAL II

Nombre	Descripción	Puntos
Fuego a ciegas	Mata a alguien mientras estés cegado por una bengala.	100
Descargada	Usa un disparo cargado de la CP para matar a un Heavy Echo mientras recarga.	50
Sabotaje aéreo	Mata a un piloto de girocóptero mientras el vehículo esté en el aire.	100
Matacaídas	Saca a un enemigo del girocóptero con el látigo y mátalo antes de que aterrice.	50
Fuego antiaéreo	Destruye un girocóptero usando una explosión indirecta.	100
Te pillé	Utiliza el látigo con un lanza bengalas Creep o Skull y mátalo en el aire.	50
Pisando fuerte	Usa balas para matar a dos o más enemigos sin soltar el gatillo.	50
Primero y último	Lanza por los aires a un enemigo, mata a un enemigo distinto y después mata al primero antes de que aterrice.	100

CARABINA PACIFICADORA

Nombre	Descripción	Puntos
Disparo	Mata a uno disparándole a la cabeza.	25
patada bala	Dale una patada a un enemigo y dispárale hasta que muera mientras está en el aire.	25
Desliz con las balas	Deslízate hacia un enemigo y dispárale hasta que muera.	25
Atragantado	Mata a un enemigo con un disparo en la garganta.	50
Por detrás	Mata a un enemigo disparando en el culo.	50
Zancadilla	Dispara a las piernas de un enemigo que huye y remátalo en el suelo.	50
Piedad	Dispara un enemigo en las partes y arráncale la cabeza con un disparo o patada.	100
En los huesos	Mata a un enemigo justo al avistarlo.	50
Matanza	Ejecuta un disparo en la cabeza con un disparo cargado.	50
Rayos x	Mata a dos o más enemigos con un solo disparo cargado.	100

GRITÓN

Nombre	Descripción	Puntos
Solo un tiro	Mata a un enemigo utilizando una bala.	25
Cirujano	Mata a un enemigo disparándole en una extremidad repetidamente.	25
Desenfudado	Mata a un enemigo en cuanto lo veas.	50
Disparo veloz	Mata a un enemigo en el aire en el mismo momento en el que lo ves.	50
Pistolero	Consigue dos o más de lo anterior seguido.	100
Iluminación	Dispara a un enemigo a la cabeza con una bengala y deja que explote.	50
Sin combustión	Dispara una bengala a un enemigo pero mátalo antes de que explote.	50
Bola de fuego	Dispara una bengala a un enemigo para que explote y mate a otro enemigo.	50
Fuegos artificiales	Explota a un enemigo que se encuentre a 20 metros o más de altura.	50
Muerte candente	Pon en llamas a tres o más enemigos y mátalos mientras arden.	100

LANZACADENAS

Nombre	Descripción	Puntos
Atado granada	Encadena la cabeza de un enemigo y detónala.	25
orgía	Mata a dos o más enemigos con una sola cadena explosiva.	25
Campo de minas	Mata a un enemigo explotando una cadena pegada a una superficie.	25
Sádico	Envuelve a un enemigo con una cadena, pero mátalo antes de que explote.	50

LANZACADENAS

Nombre	Descripción	Puntos
Cortadora de carne	Corta por la mitad a un enemigo después de lanzar la cadena alrededor de un objeto.	50
Rebanacabezas	Decapita a un enemigo después de lanzar la cadena alrededor de un objeto.	100
Misil dirigido	Usa un enemigo encadenado que esté en el aire para matar a otro enemigo.	100
Mina inteligente	Usa un enemigo encadenado que esté de pie para matar a un enemigo en el aire.	100
Reacción en cadena	Parte por la mitad a dos o más enemigos con un disparo cargado del lanzacadenas.	50
Revolución Francesa	Decapita a dos o más enemigos con un disparo cargado del lanzacadenas.	100

MACHACAHUESOS

Nombre	Descripción	Puntos
Topless	Revienta la parte superior de un enemigo.	25
Sin piernas	Vuélale las piernas a un enemigo.	25
Aplastante	Mata a un enemigo caído reventándolo contra el suelo.	50
Empujón propulsor	Lanza por los aires a un enemigo y dispárale hacia un peligro del entorno.	50
Torpedo	Mata a un enemigo mientras te deslizas.	50
Perforadora	Lanza por los aires a un enemigo y después lánzalo contra una superficie.	100
Malabarista	Revienta dos veces a un enemigo en el aire y mátalo antes de que caiga.	100
Festival plomo	Mata a dos o más con un disparo.	50
En llamas	Pulveriza a dos o más enemigos con un solo disparo cargado.	25
Lluvia ácida	Pulveriza a dos o más enemigos en el aire.	50

CAZACABEZAS

Nombre	Descripción	Puntos
Lúcete	Mata a un enemigo desde 10 metros sin usar la mirilla.	25
Alas rotas	Mata a un enemigo estallado con la bala guiada.	50
Accidente	Dispara a un enemigo y provoca su muerte al impactar con un peligro del entorno.	50
Farol	Mata a un enemigo que no sea el objetivo real de la bala.	50
Cascanueces	Mata a un enemigo guiando la bala hacia sus partes.	50
Certero	Mata a un enemigo en movimiento al apuntar a la cabeza o la garganta.	100
Precoz	Detona la bala y mata antes del impacto.	50
Carta bomba	Explota dos o más enemigos con una bala.	50
Metralla	Explota a dos o más enemigos en el aire con una sola bala.	100
Jubilación anticipada	Mata a un enemigo controlando la bala cargada antes de que explote.	100

BOUNCER

Nombre	Descripción	Puntos
Impacto directo	Mata a un enemigo con un disparo directo de bala de cañón.	25
Disparo pringoso	Mata a un enemigo al lanzarle una bala y explótala antes de que toque nada.	25
Bum	Mata a dos o más enemigos con una bala.	50
Bombardeo masivo	Haz que una bala de cañón rebote al menos dos veces antes de matar a un enemigo con ella.	50
Abusón	Detona una bala de cañón para matar a un enemigo después de aturdirlo con ella.	50
Con truco	Mata a un enemigo con una bala que haya rebotado en una pared u obstáculo.	50

BOUNCER

Nombre	Descripción	Puntos
Disparo afortunado	Mata a un enemigo con una bala de cañón que viaje más de 100 metros sin rebote.	100
Fuente de carne	Mata a dos o más enemigos en el aire con una bala de cañón.	50
Chut mortífero	Mata a un enemigo pateando una bala de cañón.	50
Mazo	Mata a tres o más enemigos con una bala de cañón cargada.	100

PENETRADOR

Nombre	Descripción	Puntos
Breakdance	Taladra a un enemigo en el suelo.	25
Aspas asesinas	Taladra a un enemigo en el techo.	50
Endodoncia	Inserta un taladro en la cabeza de un enemigo.	50
Sin escrúpulos	Dispara un taladro a un enemigo paro haz que muera de otra forma.	50
Por los aires	Envía a un enemigo por los aires.	50
Bombardeo	Empala a un enemigo estallado contra un enemigo en pie.	100
Pincho moruno	Empala a dos o más con un taladro.	100
Compañeros	Empala a dos o más enemigos en el aire con un solo taladro.	100
Aguijón	Suspende a un enemigo taladrado en el aire y patéalo hacia otro enemigo.	100
Taladrado	Empala a dos enemigos mientras te deslizas con el arma cargada.	100

SECRETO

Nombre	Descripción	Puntos
Tortilla	Aplasta a un enemigo con dos objetos del entorno.	50
Extinción masiva	Mata a un enemigo usando el robot gigante.	50
Kilovatio mortal	Empuja a un enemigo a la electricidad en la ciudad del robot gigante.	50
Comida para peces	Tira a un enemigo al agua para que se lo coman los peces.	50
Flotador	Arroja a un enemigo al agua desde lo alto de la presa.	100
Molinillo	Mata a un enemigo utilizando los molinos de agua.	100
Tostada	Mata a un enemigo usando un reactor.	100
Ablandador	Mata a un enemigo con un ascensor.	50
Ding dong	Mata a un enemigo con las puertas del edifico derrumbado.	100
Halloween	Lanza a un enemigo con un parásito Nom en la cabeza hacia la corriente eléctrica.	100
Mano Firme	Mata a un burnout golpeándole solamente en sus puntos débiles.	100
Hiere al dinosaurio	Dispara al punto débil del cuello del Hekatón.	50
Descarga	Mata a un enemigo con la tormenta eléctrica.	50
Aspiradora	Mata a un enemigo utilizando las aspas de los ventiladores gigantes	100
Forzado	Asesina a un enemigo lanzándolo contra la barrera de pulso electromagnético	100
Eyectados	En la nave, activa un mecaniso para que un enemigo sea expulsado fuera de la misma	25
Herbicida	Mata a la planta gigante que aparece durante el juego	350
Carne picada	Mata al primer mini jefe burnout	250
Carne a la parrilla	Mata al segundo mini jefe burnout	250

PRÓLOGO

CONSEJO

Todavía no

Durante el prólogo del juego no sufras por realizar disparos de habilidad. Todavía no habrá empezado a sumar puntos la forma de matar a los enemigos ni a contabilizarse los que has encontrado.

'Sienta como un guante'

Al obtener el látigo en el tramo final del prólogo se desbloquea este logro. También podemos obtener otro llamado 'Sin Sentido' si logramos diez disparos a la cabeza antes de dar con la primera cápsula de suministros.

Paso a paso

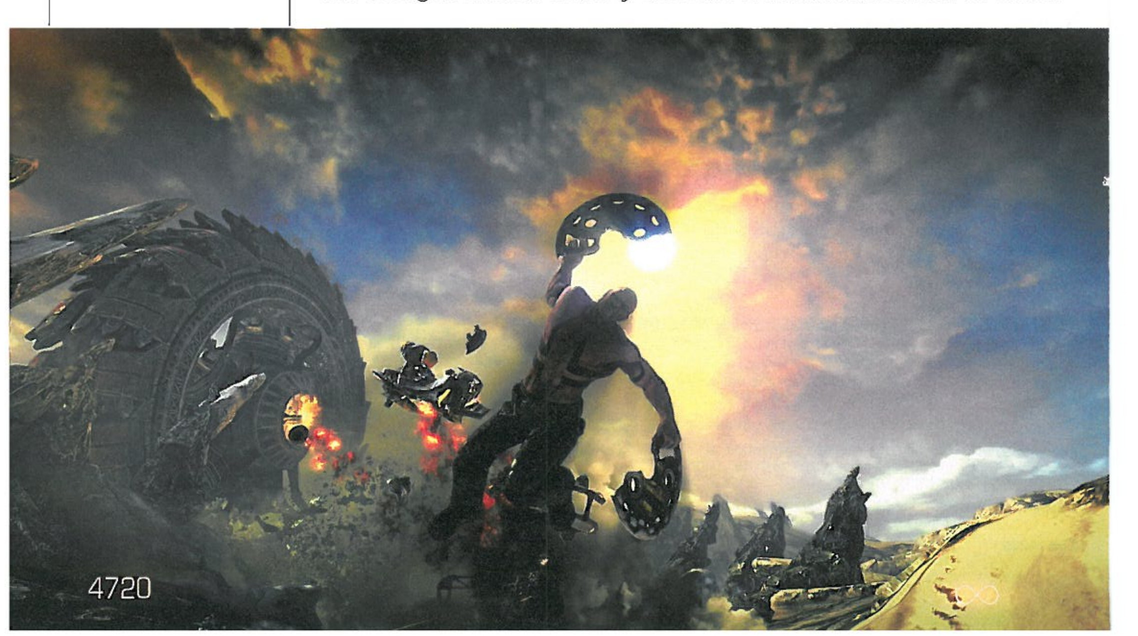
Estás a un paso de comenzar una de los juegos de acción más intensos que se han creado en los últimos años. Para superar la aventura con nota, simplemente intenta llevar al límite tu capacidad de innovar a la hora de asesinar a tus enemigos y disfruta de uno de los mejores lanzamientos del año.

Prólogo | Traerán destrucción

El juego se inicia con una cinemática interactiva que hace a su vez la función de tutorial. Tras ella, iniciaremos un ataque suicida contra el Ulysses -el buque de guerra más importante de la Confederación del General Sarrano- situados a los mandos de una de las armas de nuestra nave. Los objetivos aparecen marcados en pantalla y es pan comido llegar a la siguiente escena, que tiene lugar unos años atrás.

En el flashback al pasado, nuestro equipo –Dead Echo- está en una misión encargada por Serrano y la tarea es acabar con la vida de un periodista llamado Bryce Novak. Descendemos por el edificio con las botas de gravedad y asaltamos al objetivo por la ventana. Tras ver el desenlace del ataque, regresaremos al presente.

Ishi está gravemente herido y el Doctor necesita una batería de fusión



para salvar su vida. En su búsqueda recibiremos el látigo y pasaremos por un mini tutorial que nos explica su funcionamiento. Recogemos la batería y volvemos con Doc para terminar el capítulo. También podremos probar las virtudes del nuevo juguete con unos mutantes que nos saldrán al paso.

Acto 1 | Capítulo 1 | Como en los viejos tiempos

Avanzamos junto a Ishi haciendo detonar los barriles mediante disparos o patadas. Pronto encontramos la primera cápsula de suministros del juego, en la que podemos gastar los puntos de habilidad obtenidos a cambio de munición, mejoras y nuevas armas. También tenemos la opción de acceder a nuestras estadísticas y comprobar el listado de disparos de habilidad desbloqueados.

A partir de aquí empieza nuestra colección personal de tiros de habilidad así que cabe prestar más atención a la forma de eliminar a los mutantes. Para seguir debemos sumar los primeros 1.200 puntos, y la mejor forma es enganchando con el látigo a los enemigos que hay delante para hacerlos picadillo con la puerta de pinchos que bloquea el paso. Ya con el camino despejado, volvemos a la cápsula de suministros y hacemos las primeras compras.

Al final del episodio se explica el funcionamiento de los 'momentos críticos' en los que, pulsando el botón que aparece en pantalla de forma rápida, sumaremos puntos a nuestro casillero.

Acto 1 | Capítulo 2 | El último tren de ciudad explosión

Avanzamos hasta la mina con el objetivo de hallar a la soldado Trishka, miembro del Comando Final Echo del General Sarrano. A continuación nos veremos envueltos en un peligroso tiroteo en un almacén y debemos centrarnos en destruir los objetivos que aparecen marcados en pantalla. Algunos girocópteros nos intentarán complicar la vida, pero nuestro azotador tiene la receta adecuada para ellos.

Tras superar a un artillero al final de la cuesta, usamos la torreta para derribar al grupo de helicópteros antes de encarar el siguiente tramo. Pronto llegamos al primer minijefe del juego, un monstruo con una pesada y potente arma que nos puede complicar la vida si lo encaramos directamente. El látigo no le hará daño así que lo mejor es intentar flanquearlo o acribillarlo con disparos sobrecargados.

CONSEJO

¡Cúbrete!
En el juego no hay un botón para usar coberturas pero sí te puedes agachar detrás de ciertas estructuras del escenario para recuperar salud. Domina la técnica, en el futuro será vital.

'Parcheado'
Al dar con la primera cápsula y hacer las primeras compras obtenemos un nuevo logro para nuestro perfil. Administra bien el dinero.

Momentos críticos
Permanece siempre alerta ante la aparición de escenas interactivas. Aunque no hay límite de tiempo ni penalizaciones por error, a más rápido pulses el botón, más puntos.

Girocóptero
La mejor forma de acabar con ellos es engancharlos con el látigo. Tras hacerlo, una pequeña barra deslizante aparece en pantalla y para destruirlo por completo debemos pararla en la zona correcta con el botón superior del mando.

ACTO 2

La parte final del capítulo es la huida en tren, el momento más complicado y de mayor tensión desde que se inició la historia. Aquí debemos hacer buen uso del arma -sin recalentarla- para derribar a todos los vehículos que nos siguen, mientras que el látigo es ideal para deshacernos de los helicópteros que van apareciendo sin cesar. Finalmente hay que derrotar a un Banshee y disparar a los barriles gigantes que pasan cerca de la rueda giratoria. Ojo con los misiles que nos disparan durante el viaje.

Acto 1 | Capítulo 3 | Sea lo que sea, está cabreado

Nada más iniciar el capítulo nos vemos envueltos en unas secuencias interactivas ideales para sumar puntos extra. Un nuevo y veloz enemigo hace acto de presencia pero, por suerte, también entra en juego una nueva arma -la pistola 'Gritón'- que será eficaz contra ellos. Al final del trayecto, un helicóptero Vulture nos quiere machacar a balazos. Con la ayuda de Ishi lo eliminaremos y encararemos la cueva, que es nuestro próximo objetivo.

En el interior de la cueva observamos un montón de huevos que impiden el paso. Nos abrimos hueco a balazos hasta que una cuenta atrás nos obliga a salir por piernas del lugar. Para ello, rompemos los huevos que nos faltan y nos deslizamos por la pendiente lo más rápido posible -pulsando dos veces el botón de correr- hasta salir al exterior. Ishi arrancará un girocóptero para salir de allí justo a tiempo, aunque parece que alguien se ha cabreado de verdad....

Acto 2 | Capítulo 1 | Damisela en apuros

Descendemos por la montaña y en la próxima cápsula de suministros ya podremos adquirir mejoras para la pistola 'Gritón' con los puntos que tenemos acumulados. Tras avanzar un poco más veremos cómo Grayson se reencuentra con uno de sus mayores vicios: las bebidas alcohólicas -ver consejo '¡Que no pare la fiesta!' para obtener dos logros fáciles en ese punto-.

También nos topamos con un enjambre de moscas eléctricas que forman parte del primer grupo de coleccionables del modo historia. Tras acabar con todas las del grupo, aparece un bot de noticias, -otro grupo de coleccionables- que también destruimos. Avanzamos hasta una discoteca -mítica la escena con el tema 'Disco Inferno'- plagada de

CONSEJO

DISPAROS DE HABILIDAD

Durante el desarrollo de los capítulos hay más de cien tiros de habilidad que se pueden conseguir. Estudia la lista desde el menú y aprovecha el fuego, la electricidad, los barrancos y los barriles para hacer combos y ejecuciones múltiples.

¿ERES UNA PROMESA?

A estas alturas ya deberías tener algunos logros nuevos como 'Promesa' -que se desbloquea por realizar diez disparos de habilidad diferentes- y 'Arrodillaos ante el Heavy Metal'.

ENJAMBRES

A partir del segundo acto irás encontrando enjambres de moscas eléctricas esparcidos por todo el escenario. Sigue nuestra guía y elimina todas las moscas para conseguir el logro 'Control de plagas'.

ACTO 2

enemigos y, tras salir, ya podremos hacernos con una nueva arma en los suministros: el 'Lanzacadenas'. Un temible lanzador de granadas atadas con cadenas que inmovilizan aquello que rodea y que estalla en el momento que deseemos.
Después del encuentro con Trishka, otro jefe armado y sus secuaces nos esperan, aunque son presa fácil con nuestra nueva arma de granadas.
A partir de este capítulo la guía detalla la localización de todos los bots y enjambres de moscas para que puedas coleccionarlos todos:

- **Enjambre 1:** Cerca de la primera cápsula de suministros en los edificios del principio del capítulo.
- **Bot noticias 1:** Tras el primer enjambre lo encontramos por el camino.
- **Enjambre 2:** Al salir de la discoteca y tras pasar por el arco, está a mano izquierda.
- **Bot noticias 2:** Tras eliminar a los enemigos cargados de explosivos, lo vemos dentro del edificio al que entramos con Ishi.
- **Enjambre 3:** Después de superar los tejados y tras bajar por unas escaleras, cerca de una cápsula de suministros.
- **Bot noticias 3:** Pasada la cinemática en la que nos encontramos con Trishka, avanzamos hasta bajar por unas escaleras.
- **Enjambre 4:** Al lado del anterior bot de noticias 3.
- **Enjambre 5:** Justo antes de entrar en la cúpula del final del capítulo, en la parte derecha de la pantalla.

Acto 2 | Capítulo 2 | Las peores vacaciones de mi vida

Afrontamos uno de los capítulos más originales y divertidos del juego. Entramos junto a Ishi en una zona llamada 'El Pabellón del Terror' donde hay gigantescos robots que pueden ser controlados por personas. Antes de llegar a ellos, es recomendable llevar equipada la escopeta 'Machacahuesos', que ya estará disponible en la cápsula de mejoras. La siguiente zona está llena de pasillos estrechos, ideales para poner en práctica sus virtudes.
Cuando por fin aparece el gigantesco monstruo mecánico debemos centrarnos en eliminar a los enemigos que nos rodean mientras superamos los momentos críticos que van apareciendo en pantalla. Finalmente nos darán acceso a controlar el bichejo y, amigos, empieza la diversión.

CONSEJO

Que no pare la fiesta

El juego tiene dos logros relacionados con las bebidas repartidas por los escenarios. 'Pirata espacial' se otorga al consumir 20 bebidas y 'Abstemio' se desbloquea tras destruir 20. Puedes conseguir esos logros con las botellas que hay en la entrada de la discoteca del capítulo 2-1. Dispara o bébete las dos que hay en la mesa de la disco y pausa el juego y reinicia. Aparecerás en la misma zona y solamente debes repetir el proceso hasta conseguir los logros. Por último, si matamos a todos los enemigos dentro de la discoteca sin abandonar la pista de baile obtenemos el logro 'Disco Inferno'.

Bots de noticias

De la misma forma que los enjambres, llegado el segundo acto encontrarás pequeños robots que emiten noticias con una voz femenina. Sigue nuestra guía para destruirlos todos -no gastes balas con ellos, a patadas- para obtener el logro 'Disfunción total'.

ACTO 3

CONSEJO

El tamaño sí que importa

Al terminar el capítulo 2-2 ya deberías disponer del logro 'El tamaño importa' -tras manejar al monstruo mecánico- y el de 'Alguien', otorgado por desbloquear el 25% de los tiros de habilidad del juego.

Dirige las balas

Al dirigir las balas del rifle ten en cuenta que los enemigos intentarán esquivarlas. Muchas veces vale la pena hacerlas subir -para luego bajar- o apuntar a elementos que estén cerca para hacerlos explotar.

Con el botón superior damos la orden de ejecutar una acción y con el gatillo el robot disparará su láser hacia donde tengamos enfocada la mirilla. Los siguientes minutos se basan exclusivamente en eso, por lo que nos dedicamos a masacrar a todo lo que se mueve en pantalla. Es importante guardar la cobertura en todo momento puesto que nuestras armas convencionales no funcionarán.

Bot noticias 4: Está en la zona previa a las jaulas de los monstruos gigantes..

Acto 3 | Capítulo 1 | Un francotirador nunca viene solo

Tras adentrarnos en las cuevas, nos limitamos a escuchar la interesante conversación siguiendo los pasos de Ishi. Pronto, la zona comienza a derrumbarse y, después de usar el látigo, nos deslizamos para salir con vida del lugar.
Para aumentar la diversión, aparecen los 'Creeps', unos enemigos que destacan por ser increíblemente ágiles. Mejor nos olvidamos de darles caza con el látigo y prestamos atención en disparar y en los explosivos. Unos francotiradores nos tienen en su punto de mira y será nuestra primera experiencia con el rifle 'Cazacabezas'. Para usarlo, es suficiente con dirigir bien la mirilla hacia un objetivo -esperad a que se ponga roja- y disparar, momento en el que (a cámara lenta) podemos dirigir la



bala con el stick hasta que impacte en un objetivo.
Mientras Ishi repara el puente, guardamos cobertura del grupo de francotiradores que nos acecha hasta que podamos avanzar hacia la siguiente zona del embarcadero, que está infestada de mutantes. Tras superar el último obstáculo -una especie de jardín- pasaremos directamente hacia el siguiente capítulo.

Enjambre 6: En la parte derecha de la cápsula de suministros que hay de camino a la presa.
Bot noticias 5: Después de que aparezcan por primera vez los francotiradores, en la parte derecha del mapa.
Bot noticias 6: Cuando Ishi repara el puente para pasar, en el siguiente edificio.
Enjambre 7: En el último embarcadero del puerto, justo antes de abandonar la zona.
Enjambre 8: En la sala jardín en la que da lugar el último tiroteo del capítulo, al lado de las cascadas de agua.
Bot noticias 7: En la misma ubicación que el anterior enjambre, lo veremos durante el tiroteo final.

Acto 3 | Capítulo 2 | Menudo caos

El capítulo empieza con una fuerte emboscada que podemos superar de forma más sencilla si hemos comprado la carga del látigo, 'estallador'. Si la tenemos, es ideal utilizarla contra los enemigos más alejados de la planta superior. Hay una cápsula de mejoras cerca que nos puede ayudar con la munición y es recomendable ponerse detrás de un muro para cubrirse.
Avanzamos hasta que, por fin, damos con Trishka, que está en apuros. Nos toca limpiar la zona y los hornos centrales son una muy buena opción para cubrirse. Al rescatarla, nos cuenta que los Skulls están en guerra contra los Creeps, pero lejos de ser una ventaja, descubrimos que no lo será. La siguiente zona es amplia, luchamos los tres juntos y, además, está llena de objetos para hacer muertes espectaculares: toca lucirse. Hasta el final del capítulo es bueno llevar la pistola y el rifle para alternar los disparos cercanos con los objetivos alejados.
En el tramo final de los molinos de agua debemos usar el látigo para provocar el fallo de la presa y enfrentarnos a los helicópteros Vultures, contra los que el látigo de nuevo es nuestro billete al éxito.

CONSEJO

Equipar armas
Puedes cambiar de arma de dos maneras: pulsando una vez el botón para alternar las dos últimas o mantenerlo pulsado para cambiar las que tienes equipadas. Solamente puedes llevar dos armas extra -sin contar la carabina- en el equipo. Piensa bien en cada cápsula de suministros qué armas conviene llevar en la siguiente zona en función de los enemigos y de las balas o cargas que tengas.

'Damisela en apuros'
Tras rescatar a Trishka desbloqueamos un nuevo logro que se añadirá a nuestro perfil. Todavía queda mucho por hacer...

ACTO 4

CONSEJO

Munición

Ya habrás notado que la munición no sobra precisamente a partir del tercer acto. Así que cuídala al máximo y compra siempre que sea posible en los puntos de suministros -guardando dinero para futuras mejoras-. Cada vez es más valiosa y los enemigos, más rápidos y feroces.

'Insecticida' y 'Destructor del mundo'

Dos nuevos logros se consiguen en el acto número cuatro. Uno al encontrar la primera planta carnívora y el otro si lanzas el látigo al globo gigante para abrirte paso, tal y como indicamos en la sección paso a paso.

CONSEJO

Fauna y flora

Las plantas carnívoras pueden ayudar a desbloquear varios disparos de habilidad. Prueba a tirar un explosivo o un enemigo en su interior. Por su parte, el capítulo 4-1 está plagado de parásitos Nom y es muy sencillo conseguir más disparos de habilidad lanzándolos a la cabeza de los Creeps y después rematándolos de distintas formas.

- **Enjambre 9:** Antes de cruzar el puente, al lado de un edificio.
- **Bot noticias 8:** Justo después de rescatar a Trishka y avanzar un poco.
- **Bot noticias 9:** En el centro del amplio escenario del tiroteo posterior a rescatar a Trishka.
- **Enjambre 10:** Antes de avanzar a la siguiente zona, al final del escenario comentado en el bot anterior.
- **Bot noticias 10:** En el ascensor de las pasarelas.

Acto 4 | Capítulo 1 | El único camino

Tras sobrevivir a la caída, Trishka nos cuenta que es necesario dar con un compañero de su equipo si queremos salir de Stygia. No sin antes cabrearla un poco con nuestros comentarios, nos equipamos en la nueva cápsula de suministros antes de que vuelva la acción.

Al aparecer los primeros enemigos también observaremos una especie de círculos amarillos - parásitos Nom- que podemos tirar a la cabeza de los Creeps y conseguir nuevos disparos de habilidad. Más tarde, avanzamos a través de un edificio derruido y aparece otro monstruo inédito hasta el momento: las plantas carnívoras Venus -atrapamoscas- que pueden engullir personas y explosivos sin la mayor dificultad.

Justo después de la discusión entre Triskha e Ishi, lanzamos el látigo al globo gigante de publicidad que hay encima nuestro para abrirnos paso hasta el final de la calle. Cerca del final del capítulo hay una escaramuza con bastante acción, aunque la zona está plagada de objetos punzantes, explosivos y otros elementos para asesinar con estilo. El último escollo del episodio será un mini-jefe al que habrá que disparar a la mochila para dañarlo. Al vencer, avanzamos hacia la puerta.

- **Bot noticias 11:** Se encuentra al pasar por el edificio derribado, tras pasar agachados.
- **Enjambre 11:** Justo antes de encontrarnos con la planta carnívora, en la parte izquierda de la pantalla.
- **Bot noticias 12:** Tras tirar el globo de noticias con el látigo, en la zona izquierda del área que hay al final de la bajada.

Acto 4 | Capítulo 2 | Las carnívoras adoran el roce

Seguimos encontrando unas bolas que sueltan gas alucinógeno. Ya tenemos excusa para probar nuevos tiros de habilidad. En el

siguiente punto de suministros podemos hacernos con el lanzagranadas 'Rebotador', que trae consigo nuevas formas de matar. Pronto, una enorme planta engulle a Ishi y nuestro objetivo es rescatar al pobre Cyborg de las tripas del monstruo.

En el próximo trayecto predominan las plantas carnívoras y las bolas de gas, dos elementos para sumar puntos al casillero. El único obstáculo destacable es la aparición posterior de un Banshee y un mini-jefe. El primero se lo acaba zampando una atrapamoscas y para el segundo, lo mejor es tener a mano el rifle para atizarle en la máscara y rematarlo después desde cerca con alguno de los tiros de habilidad que nos falten por coleccionar -recuerda revisar la lista-.

Antes de entrar al edificio del final, es recomendable gastar el dinero en comprar todas las cargas posibles para nuestras armas, ya que las vamos a necesitar para el siguiente jefe. Dentro nos espera el enfrentamiento más duro en lo que llevamos de juego, contra la planta que se tragó a Ishi.

La lucha tiene varias fases. En la primera la dañamos sin preocupación, pero luego se regenera y vuelve a la vida. Entonces, es momento de disparar a las zonas naranjas de su cuerpo, siempre huyendo del gas que tira y de sus tentáculos. Por último, tras varias regeneraciones, debemos dispararle a la zona roja de su cuello y, finalmente, a la cabeza.

Enjambre 12: Tras avanzar después de que la planta se coma a Ishi, en

CONSEJO

¡No te pares!
Un buen consejo a tener en cuenta en la lucha contra la planta del capítulo 4-2 es no parar de deslizarse dando vueltas a su alrededor. La táctica es: dispara y deslízate. Así, esquivas las esporas, el gas y sus tentáculos con mayor facilidad.

¿Más logros?
En el capítulo de la planta gigante se desbloquea 'Disfunción' -por recolectar el 50% de los bots- y 'Herbicida' tras eliminar al jefazo. También es muy sencillo conseguir 'Ñam Ñam' en una zona en la que encontramos parásitos Nom justo delante de un atrapamoscas. Tírale uno para que se lo coma y lo conseguirás.



ACTO 4

la parte derecha del escenario, antes de bajar las escaleras.

- **Enjambre 13:** Después de bajar el primer bloque de escaleras lo encontramos a la izquierda de la cápsula de mejoras.
- **Bot noticias 13:** En la gran plaza donde encontramos muchas plantas carnívoras, el bot está en un callejón de la zona izquierda.
- **Bot noticias 14:**Tras pasar por la zona llena de cactus, cerca del punto de suministros que hay.
- **Bot noticias 15:** Derrotado el mini-jefe, se encuentra cerca del helicóptero caído.
- **Enjambre 14:** Subiendo las escaleras tras recoger el último bot, observamos algunos cáctus y un explosivo en el suelo. Tras hacerlo explotar, el enjambre entero estallará con él.
- **Enjambre 15:** Al entrar en el edificio del final está en la parte derecha del mismo.

Acto 4 | Capítulo 3 | A punto de caerse

Un capítulo corto pero intenso. Seguimos el camino prefijado mientras Trishka nos desvela en qué consistió la Operación Anarquía llevada a cabo por su equipo 'Final Echo'. En el Hotel, nos dejamos caer por la rampa para llegar al escenario en el que se desarrolla la Demo del juego. Tras eliminar algunos enemigos -hay muchos objetos para sumar puntos en las muertes- nos ponemos a los mandos de una torreta para hacer una limpieza general de la zona. El episodio se desarrolla con emboscadas de Skulls. Es recomendable llevar el rifle de francotirador para eliminar enemigos lejanos que encontremos. Antes de finalizar, un nuevo mini-jefe nos plantará cara, aunque no debería ser un problema. En el tramo final, justo al aparecer el contador de tiempo, se puede desbloquear un nuevo logro -ver consejo 'Nadie se queda atrás'-.

- **Enjambre 16:** Antes de entrar al Hotel, a la derecha del escenario.
- **Bot noticias 16:** Se encuentra en un hueco de la pared en la zona en la que debemos deslizarnos cuesta abajo.
- **Bot noticias 17:** Tras caer al nivel inferior por una doble puerta.

Acto 5 | Capítulo 1 | Resistente a los choques

Avanzamos hasta el ascensor para dirigirnos hacia el monorraíl. El capítulo se desarrolla casi íntegro en un mapa repleto de Skulls, heli-

CONSEJO

'Nadie se queda atrás'

Al final del capítulo 4-3, justo al salir la cuenta atrás, si eliminamos a los dos enemigos que hay en la zona antes de marcharnos, obtenemos el logro.



cópteros y algún que otro mini-jefe. Las oleadas no se detendrán hasta que Trishka consiga poner en marcha el monorraíl, de forma que utilizando la cápsula de suministros de la zona, resistimos y eliminamos todo lo que nos sale al paso. Eliminamos los Vulture mejor con el látigo y sin olvidarnos de los elementos extra como bolas de gases, explosivos... para seguir sumando. Al mini-jefe le disparamos en la mochila para terminar con su vida. Hay una zona secreta con coleccionables antes de subir al monorraíl -ver consejo 'Área escondida'- que debemos visitar. En la secuencia final conocemos un nuevo y temible enemigo: los burnouts.

- **Bot noticias 18:** Al empezar el nivel, cerca del ascensor.
- **Enjambre 17:** Cerca de la zona secreta del capítulo. Pasado el monorraíl, detrás de la Plataforma 'A'.
- **Bot noticias 19:** En el área secreta del capítulo, cerca de la Plataforma 'A' y del enjambre.

Acto 5 | **Capítulo 2** | **¿Cómo lo solucionamos?**

Una avalancha de nuestros nuevos amigos, los burnouts, nos espera nada más iniciar el capítulo. Para eliminarlos, hay que disparar a las zonas iluminadas de su cuerpo, por lo que una buena solución es

¿Te consideras un pez gordo?
Revisa continuamente la lista de disparos de habilidad que se van desbloqueando a medida que compras mejoras en las cápsulas de suministros. Es recomendable superar el 50% de ellos -con lo que se desbloquea el logro 'Pez Gordo'- antes del 5º acto.

CONSEJO

Área escondida
En el capítulo 5-1 hay un área escondida pasando el monorraíl a mano izquierda. Busca una planta con un hueco para pasar agachado y allí hay un bot de noticias, un enjambre y una secuencia interactiva.

ACTO 5

llevar disparos cargados y usar los explosivos que hay por el suelo. Ya en el edificio, y antes de accionar el mecanismo para abrir la puerta, visitamos el pasillo que hay en la zona derecha y recogemos los coleccionables.

Antes de abrir la puerta nos equipamos con la escopeta, que será útil en el siguiente tiroteo. Ya dentro, nos vemos inmersos en un intenso combate cerrado en una sala contra montones de burnouts. Usamos la escopeta y las cargas hasta acabar con todos y salir a fuera, donde nos esperan más mutantes y un helicóptero. Además, se unirá a la fiesta un burnout jefe al que debemos aturdir -ideal hacerlo con el Lanzacadenas- antes de pegarle una patada contra las hélices del aparato. Ese será su fin y nuestro paso al siguiente episodio.

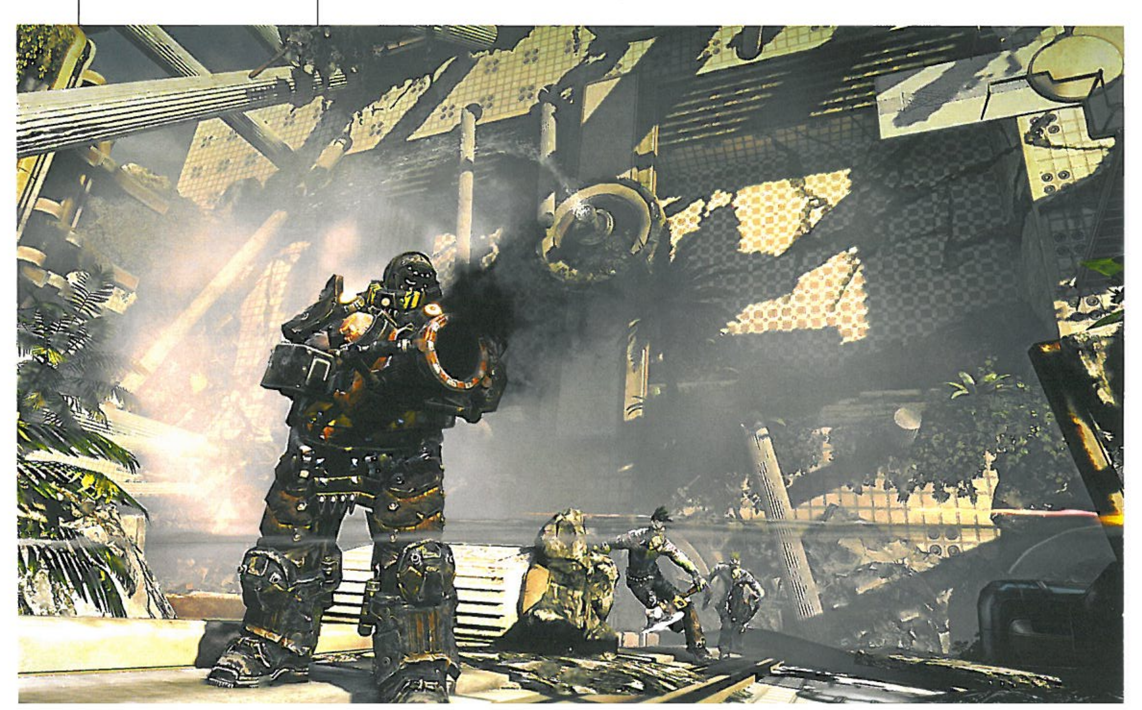
Enjambre 18: Detrás de una puerta que debemos tirar en un estrecho pasillo a la derecha del edificio en el que hay que accionar la palanca.

Bot noticias 20: Antes de accionar la puerta del edificio, se encuentra al final de la sala. Al lado del anterior enjambre.

'CARNE PICADA'
Tras empujar al jefe Burnout en el quinto acto contra las hélices del helicóptero caído se nos desbloquea el logro de forma automática.

Acto 5 | Capítulo 3 | Estamos todos un pelín enfadados

Salimos del ascensor y, tras una breve escena interactiva, obser-



vamos cómo Ishi se separa del grupo. Seguimos por los túneles hasta llegar a una especie de tanque de ácido en el que, por suerte, un enemigo de considerable tamaño cae sin que tengamos que hacer nada. Avanzamos con facilidad hasta la aparición de un nuevo mini-jefe. Ya sabemos lo que hay que hacer: destruir su mochila.

En el siguiente punto de suministros podemos hacernos con el disparo cargado de la escopeta y a continuación nos vemos las caras de nuevo con más de nuestros queridos burnouts. En ese momento, un enorme Hekatón aparece en la ciudad, y parece que está enfadado porque alguien ha destruido sus huevos...¿Quién habrá sido?

En un final de capítulo espectacular debemos subirnos al Banshee y hacer fuego de cobertura mientras hacemos blanco en el cuello del gigantesco bicho. Al final del episodio nos vemos las caras con Sarrano, que nos explica que en dos horas el planeta entero explotará si no conseguimos desactivar una bomba...

Bot noticias 21: Lo encontraremos algo escondido, después de salir de los túneles, situado en la cafetería destruida que hay a continuación de dicho lugar.

Bot noticias 22: Cerca de una cápsula de suministros antes de dirigirnos al centro de la ciudad.

Acto 6 | Capítulo 1 | Papi os sacará de aquí

El camino hacia el buque de Guerra Ulysses no será fácil y, para colmo, el Coronel Sarrano ha tirado a Trishka por un precipicio. Una fuerte tormenta eléctrica envuelve el Hotel en el que se desarrolla la acción, por lo que es un buen momento para llevar a cabo unas cuantas electrocuciones. Al visitar las oficinas (y tras derrotar al jefe de rigor) podemos hacernos con la última arma del juego: el 'Penetrador', una máquina capaz de taladrar y hacer añicos casi a cualquier enemigo que se atreva a cruzarse en nuestro camino.

Las siguientes zonas son ideales para hacernos con el funcionamiento de la nueva arma y un tiroteo en un comedor se salda con la aparición de dos mini-jefes a la vez. Por eso, antes de accionar la palanca y tras limpiar la zona, nos equipamos con los explosivos encadenados y un par de cargas de látigo para que el combate sea coser y cantar. Los tiroteos previos son muy intensos pero a éstas alturas de la película ya nos hemos habituado a las armas y a los entornos.

ACTO 6

CONSEJO

Contra los burnouts

Los enemigos más peligrosos del juego aparecen en el quinto acto. Lo mejor es llevar la escopeta y el Lanzacadenas para no tener que preocuparte de hacer blanco en sus zonas iluminadas. Son especialmente rápidos, alerta...

Secretos de helicóptero

En la lucha del helicóptero contra el Hekatón gigante hay dos secretos que se pueden desbloquear en ese momento. El primero es el logro 'Barriles rojos' conseguido si detonas todos los barriles de las azoteas desde el Helicóptero y, el segundo es el tiro de habilidad 'Hiere al dinosaurio' conseguido al hacer blanco en el cuello del animal.

ACTO 6

CONSEJO

¿Mochila? Chúpate esa

Aunque es posible rodearlos mediante deslizamientos o aturdirlos de otras formas -con disparos cargados-. Una buena forma de hacer añicos las mochilas de los mini-jefes es con el 'Lanzacadenas'. Especialmente difíciles son los dos que aparecen justo al final del capítulo 6-1.

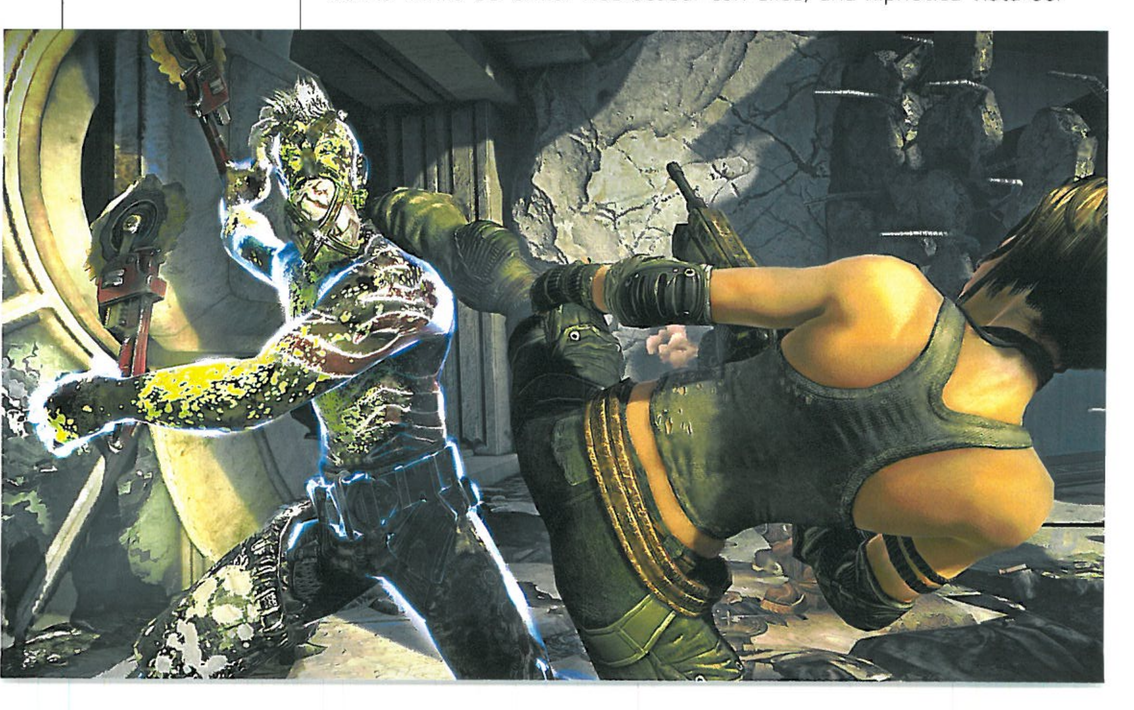
- **Bot noticias 23:** Al poco de iniciar el capítulo.
- **Bot noticias 24:** Tras bajar por las escaleras, lo escucharemos hablar en una especie de sala de estar.

Acto 6 | Capítulo 2 | Están llamando a la puerta

Una explicación de los hechos ocurridos en Stygia en boca del General nos introduce en el nuevo capítulo. Pero los problemas llegan pronto, ya que caemos a un río con un alto nivel de toxicidad que debemos cruzar para llegar a la horilla más próxima. Para añadir más emoción al asunto, una plaga de burnouts nos espera allí y con muy poco margen de maniobra para movernos. Por eso, es recomendable llevar en el equipo la escopeta y algunos disparos cargados.

En una nueva escena, Ishi se sincera con nosotros, y es la antesala a montarnos en un deslizador que nos lleva a la otra parte del escenario para afrontar un duro combate contra un grupo de francotiradores. Mira el consejo 'Experto francotirador' para superar sin problemas la sección.

Sin tiempo para respirar, otro nuevo enemigo nos hace una visita: los escorpiones. En la escena final, debemos evitar que los bichejos destruyan nuestra única vía de escape y solamente cuenta nuestra pericia con la mirilla del arma. Tras acabar con ellos, una hipnótica vista del



ACTO 6

impresionante navío Ulysses del General Serrano será el punto y final del episodio.

Enjambre 19: Tras la charla con Ishi y después de usar el deslizador, en la parte que nos queda a nuestra espalda, algo alejada.
Bot noticias 25: Tras avanzar por los residuos y después del enfrentamiento masivo con los burnouts, se encuentra en un piso superior al nuestro, aunque visible.

Acto 6 | Capítulo 3 | Pensando en los muertos

El camino hacia el interior del Ulysses es sencillo. Nos saldrán algunos burnouts al paso y debemos escuchar la charla de Sarrano pero, por lo demás, no hay motivo para preocuparse todavía. Una vez dentro hay que localizar la bomba, pero antes pasamos por una zona de humos tóxicos inflamables donde no podremos hacer uso de las armas de fuego. Para eliminar a los grupos de enemigos que hay, la mejor solución es pegarles patadas y tirarlos en los ventiladores de las habitaciones. Las hélices los convertirán en carne picada.
Tras ese primer susto, pronto llegamos a una zona de pulsos electromagnéticos que nos impide el paso. Para poder avanzar, hay que utilizar el látigo con la estructura central y saltar los pequeños obstáculos para avanzar al siguiente punto y así, sucesivamente. Matamos algunos mutantes más y nos toparemos con otro burnout gigante al que podemos electrocutar con las corrientes que hay al final del pasillo. En el consejo 'Carne a la parrilla' tienes la mejor estrategia para afrontar dicho combate.
Para finalizar el capítulo, una escena interactiva desemboca en dos grandes momentos: la nueva traición de Sarrano y la vuelta a escena de una vieja amiga...

Acto 7 | Capítulo 1 | Se van sin nosotros

Comenzamos avanzando a través de los escombros junto a Ishi y Trishka. A partir de ahora cobra mucha importancia el 'estallador' -el golpe cargado del látigo-, que nos sacará de más de una situación embarazosa, así que lo llevamos repleto de todas las cargas posibles. Muchos Skulls y Creeps nos salen al paso así como algún que otro minijefe.

CONSEJO

Experto francotirador

En el capítulo 6-2 hay que terminar con un numeroso grupo de francotiradores. Observarás que si les disparas desde el frente tus balas ni siquiera llegan a impactar. Hay que moverse por las zonas del escenario -hay una pequeña rampa en la parte derecha- para intentar dispararles desde zonas poco visibles para ellos, aunque siempre debes enfocarlos de forma que la mirilla se vuelva roja. Recoge la munición y las cargas del rifle en esa zona del suelo, no gastes puntos en la cápsula.

CONSEJO

'Carne a la parrilla'

La forma más rápida de eliminar al Burnout gigante del final del sexto acto es equiparse con el 'Lanzacadenas' y algunas cargas. Cuando el monstruo aparezca, dispárale una carga y dale una patada. Repite el proceso hasta que se electrocute y lanza el látigo a la zona de encima de su cabeza para freírlo del todo. El logro 'Carne a la parrilla', será tu recompensa.

ACTO 7

MOBILIARIO
La tienda de artículos incluye una gran cantidad de mobiliario espectacular. Podrás comprarlo tanto con Diamantes como con dinero del juego.

En el puerto espacial nos separamos del resto del grupo y la utilización de disparos cargados y el Penetrador nos ayudan a superar la situación. Tras reunirnos de nuevo con nuestros compañeros, debemos prepararnos para uno de los combates más duros de todo el juego. En una sala de dos pisos seremos atacados por toda clase de mutantes de todos los tamaños. La recomendación es correr hacia al lado opuesto del escenario tras derrotar al primer mini-jefe y desde allí, intentar sobrevivir utilizando el Estallador y toda nuestra habilidad con las armas.
Finalmente, disponemos de dos minutos para escapar de la zona con vida a través de un trayecto no muy complicado.

- **Bot noticias 26:** En el primer edificio al que entramos, en una especie de bar.
- **Enjambre 20:** Al salir del bar mencionado en el punto anterior junto a una cápsula de suministros.
- **Bot noticias 27:** En la planta superior del puerto espacial, junto a las mesas y sillas de la terraza de un local destruido.
- **Enjambre 21:** Después de agacharnos, tras la zona de los equipajes.

Acto 7 | Capítulo 2 | No te hago responsable

El final está más cerca que nunca, pero no sin antes llevarnos una de las últimas sorpresas del juego. Cuando parecía que habíamos visto toda clase de enemigos, un nuevo grupo es presentado como las Tropas Echo, la escudería personal del General Sarrano. Para nuestra sorpresa, descubrimos que son muy resistentes a los disparos pero, sin embargo, muy débiles ante nuestro látigo.
En un momento dado, Trishka buscará una ruta alternativa y nos dejará a Ishi y a nosotros con el marrón. Debemos superar una zona con metralletas -eliminando montones de tropas Echo- , abrir una compuerta de aire para eliminar algunos enemigos y, finalmente, llegar a la puerta del escondite de Sarrano. Allí tendremos una última escaramuza en la que será importante tener alguna carga del látigo y munición explosiva. Ojo también a las torretas que hay en la parte superior del escenario.
Por fin, tras superar ese tiroteo entramos y nos vemos cara a cara con Sarrano. Trishka tampoco se pierde la fiesta y da inicio una emocionante y espectacular escena interactiva en la que debemos pulsar los botones en el orden que van apareciendo en pantalla.

'CONTROL DE PLAGAS' Y UN SECRETO
Si has seguido nuestra guía al pie de la letra, en el capítulo 7-1 ya habrás desbloqueado 'Control de plagas', un logro otorgado por encontrar y eliminar todos los enjambres. En el mismo capítulo y justo al final -cuando aparece la cuenta atrás- si matas a todos los enemigos mientras huyes conseguirás 'Puede que me retrase'.

Finalmente, solamente nos queda avanzar eliminando las tropas que nos salen al paso para llegar a la cápsula de escape y presenciar el esperado final de la aventura. Eso sí, hay sorpresa al final de los créditos. Avisados estáis.

Bot noticias 28: Finalizada la escena interactiva con Sarrano y tras avanzar un poco, en una puerta que queda a nuestra derecha.

Multijugador

El modo multijugador de *Bulletstorm* se compone del modo 'Anarquía' y 'Flashback'. El primero nos invita a cooperar, el segundo a competir contra el reloj. Ya sabes, ahora más que nunca, mata con estilo.

FLASHBACKS

Aunque se juegue en solitario, esta modalidad de juego de *Bulletstorm* basa su atractivo en los rankings on-line. Consiste en jugar tramos concretos de la campaña individual en contrarreloj, tratando de lograr la máxima puntuación posible. Cobra más importancia que nunca la originalidad a la hora de matar y la variedad de disparos de habilidad que se usen. Al final de cada tramo se otorgan estrellas que sirven para desbloquear nuevas secciones, además de comparar nuestra puntuación con la de nuestros amigos y el resto de jugadores del mundo.

ANARQUÍA

Roca muerta: Un mapa con un tornado en el centro que debemos aprovechar para sumar puntos. La forma más sencilla es usar el látigo contra los enemigos que estén en el lado contrario del escenario. Otros elementos a tener en cuenta son la calavera de dinosaurio, la planta carnívora y las zonas con cáctus y electricidad. Hay dos disparos de habilidad en 'Roca Muerta':
- **Esto no es Kansas:** Empuja o lanza un enemigo al interior del tornado.
- **Ñam Ñam Ñam:** Tira a un enemigo al interior de la cabeza de dinosaurio.

Gran central: Una estación de monorraíl con varios elementos interactivos para sumar puntos. Muchas zonas con cargas eléctricas y una vía por la que pasan vagones son sus puntos calientes. Hay cuatro disparos de habilidad escondidos en el mapa:
- **Aplastado:** Pega una patada a un enemigo para colarlo dentro de uno de

MULTI

Logros finales
Tras superar la aventura y en función del nivel de dificultad seleccionado, recibiremos 'Ritmo destructivo', 'Melodía violenta', 'Coro brutal' o 'Sinfonía de sangre'. Recordad que son acumulativos, es decir, si completáis la campaña en el nivel medio, se desbloquearán los correspondientes a dicho nivel y todos los inferiores. También habrás recibido 'Disfunción total' por haber destruido todos los bots del juego.

'Polizón' y 'Una última cosa'
Más logros. El primero de ellos se desbloquea automáticamente al iniciarse el último capítulo y el segundo se desbloquea si eliminamos todos a los enemigos que nos salen al paso de camino a la cápsula de escape antes de finalizar la campaña.

Sinfonía de sangre
En el modo 'Anarquía" dispones de una barra llamada 'medidor de sinfonía de sangre' que irá aumentando a medida que acumules muertes en equipo. Tras llenarla y activarla, todos tus disparos, patadas o latigazos acabarán con tus enemigos de un plumazo.

MULTI

CONSEJO

MEJOR EN EQUIPO

Si consultas la lista de disparos de habilidad durante una partida multijugador, observarás que hay nuevos disparos en ella. Se trata de los disparos 'en equipo'. Prueba a realizarlos uniendo fuerzas con un compañero. Habitualmente la manera de hacerlo es la siguiente: uno engancha a un enemigo con el látigo y el otro lo patea hasta el elemento destructivo del escenario.

MEJORAS Y SUMINISTROS

Tras superar una ronda en el modo 'Anarquía', aparecerán cápsulas de suministros por el escenario. Invierte con sabiduría los puntos conseguidos y compra las mejoras que se adapten mejor a tu forma de jugar.

los elevadores y luego utiliza el látigo con el mecanismo para aplastarlo.
•**Expreso de las doce:** Cada pocos segundos, un vagón pasa por la estación. Pega una patada a un enemigo para lanzarlo en su trayectoria.
•**Carne gratinada:** Mata a un enemigo utilizando la puerta giratoria que hay cerca de la fuente. Al rotar, hará su cuerpo picadillo.
•**Pide un deseo:** Mata a un enemigo lanzándolo contra la fuente.

Desguace: Un desguace con una gran cantidad de barriles explosivos, un precipicio y otros puntos interesantes. En el mapa hay dos disparos de habilidad únicos para lucirnos:
•**A pescar:** Mata a un enemigo arrojándolo a una de las cascadas.
•**Humano aplastado:** Mata a un enemigo lanzándolo a la trituradora del nivel inferior del mapa.
Es un mapa con distintos niveles de altura, así que aprovéchalo bien para buscar la mejor forma de afrontar los combates y usar coberturas.

Central eléctrica: Una central eléctrica situada sobre una presa. Solamente vamos a encontrar un disparo de habilidad específico en todo el escenario:
•**Carne picada:** Mata a un enemigo lanzándolo al interior de las ruedas giratorias.
El resto de la zona contiene elementos para conseguir muertes fáciles por electrocución y empujando enemigos al precipicio de la presa. Tampoco hay que olvidar la gran cantidad de barriles explosivos disponibles.

Turbina: Mapa en el que una inmensa turbina –conocida como 'el exprimidor'- es la gran protagonista. Está compuesta por ventiladores gigantes a los que podemos lanzar a nuestras víctimas. Sus afiladas aspas succionarán todo lo que haya cerca y son el único punto que contiene un disparo de habilidad especial:
•**Baño de sangre:** Mata a un enemigo empujándolo a uno de los ventiladores de la gran turbina.

Obras acuáticas: Una purificadora de agua que contiene varios canales de agua y diversas tuberías. En este mapa disponemos de dos disparos de habilidad exclusivos:
•**Por el desagüe:** Mata a un enemigo lanzándolo a las tuberías de agua.
•**Fuente de sangre:** Arroja a un enemigo a las aguas del río para que la turbina los succione. Hay diversos canales de agua en los que realizarlo.

WORLD TOUR

CONSEJO

Minijuega

Participa en todos los minijuegos que puedas. Incluso aunque acabes de jugar a uno igual, los puntos de experiencia y las monedas que consigas en ellos son elementales para poder ascender en tu carrera.

das con una camiseta. Al igual que las casillas de fans, estas nos proporcionan estrellas de fama, normalmente a cambio de una cantidad de monedas variable.

Casillas Verdes: Cada vez que realizamos un evento, un entrenamiento y por supuesto cada vez que jugamos un partido, nuestra barra de energía se verá disminuida en mayor o menor medida. Colocándonos en una de estas casillas verdes recuperaremos gran parte de esa energía. Otra forma de recuperar energía es usar alguno de los tickets adquiridos en las tiendas (casillas moradas).

Casillas Especiales: Son las que dan acceso a los grandes torneos, y normalmente no hace falta tener un ticket con el número justo para acceder a ellas. Si estamos a dos casillas de distancia de una de ellas y tenemos un ticket de cuatro movimientos, podremos usarlo para pasar por encima y de esta forma acceder al torneo. Son las únicas casillas que admiten rste tipo de movimientos, para todas las demás tendremos que caer exactamente encima, lo que dota al modo de un marcado componente estratégico y es fundamental saber con antelación dónde queremos situarnos con nuestro jugador. Hay que tener en cuenta que el máximo de tickets acumulables en un principio es de seis, y eso incluye los tickets de descanso y los tickets aleatorios, por lo que si tenemos de estos últimos, es conveniente gastarlos antes de caer en la casilla morada para poder comprar tickets nuevos..

Otros aspectos que hay que tener en cuenta es que tienes un límite de días máximos para cumplir tu objetivo. Cada movimiento que hagas consume un día, independientemente de las casillas que avances, por lo que aunque sería lo ideal, es imposible avanzar por las casillas del mapa de una en una y llegar a tiempo para jugar el "Grand Slam" que nos toque. Haz tus movimientos en función de tus necesidades.

Desde el menú de pausa del modo Campeonato del Mundo puedes acceder al mapa del tablero para programar tus movimientos con antelación, a tu clasificación en la SPT, donde verás tu número de estrellas, la posición que ocupas en el ranking y tu estatus dependiendo de esta. El objetivo es pasar de la inicial Principiante a Superestrella, desbancando del número uno a nuestro querido Rafa Nadal.

Además, desde el mismo menú puedes acceder a Mi Club, el sitio que visitarás con más frecuencia (y al que también puedes acceder desde el menú principal) y desde donde desbloquearás tanto la ropa y los accesorios para vestir a tu jugador a tu gusto, como los estilos de juego que son fundamentales para conseguir el éxito perseguido.

como la forma de devolver las pelotas de nuestro oponente, siendo todas las elecciones únicamente estéticas.

Tipo de cara: Aunque el juego nos da suficientes opciones como para recrear a un jugador a nuestro completo gusto, ninguna de las alternativas influye en la jugabilidad.

Tipo de pelo: Una vez más, tanto el pelo como la barba (en el caso de los jugadores masculinos) o las cejas, son elecciones que solo influyen en el aspecto de nuestro personaje, si ninguna incidencia jugable.

Una vez finalizado, estamos listos para empezar nuestra gira mundial.

El campeonato del mundo se divide en cuatro temporadas en las que tendremos opción de ganar los cuatro torneos principales, emulando al Grand Slam. Además, jugando partidos de entrenamiento tendremos la oportunidad de ganar estrellas que nos hagan subir en el ránking. Otra forma de conseguir ascender puestos es acudir a eventos publicitarios o atender a nuestros fans. Una vez comencemos, nuestro entrenador nos ayudará a desenvolvernos mediante avisos que no debemos dejar de leer, puesto que contienen ayuda que nos será muy util.

El tablero del modo Campeonato Mundial es una recreación de un mapamundi, con casillas dispuestas en él por las que nos moveremos con nuestro jugador. Para ello, se nos otorgan unos tickets aleatorios a modo de dado de 1, 2, 3 ó 4 movimientos. Siempre tendremos un mínimo de tres de estos tickets en nuestro poder, por lo que es primordial saber hacia donde nos dirigimos, y qué casilla es nuestro objetivo antes de elegir cuantos movimientos vamos a hacer. Situando el cursor en cada casilla, se nos indica qué es lo que nos espera al caer en ella, se dividen en los siguientes tipos:

Casillas Azules: Son las casillas de minijuegos. Al caer en ellas tendremos la oportunidad de jugar al juego correspondiente. Son fundamentales para entrenar y mejorar las cualidades de nuestro jugador.

Casillas Moradas: Se trata de las tiendas donde podremos comprar tickets de movimiento, tickets aleatorios (que nos cambian el número de todos los que tengamos) o tickets de descanso para recuperar energía.

Casillas Amarillas: Tan importantes como las azules, si no más. Son las casillas que nos dan acceso a los partidos de entrenamiento. La victoria en estos partidos o campeonatos, además de subir los niveles de nuestro jugador, nos proporcionan monedas para comprar accesorios y nuevos estilos de juego.

Otro tipo de casillas amarillas son las marcadas con tres muñecos, donde participaremos en eventos con nuestros fans, lo que nos dotará siempre de estrellas para ascender en el ranking, y las de eventos publicitarios, marca-



WORLD TOUR

CONSEJO

Muévete despacio

Debido al tipo de movimiento empleado, es fundamental adquirir tickets de movimiento cada vez que tengamos oportunidad. Como consejo, lo mejor es acumular todos los tickets de un movimiento posibles, puesto que así será más difícil vernos obligados a pasar de determinados eventos o partidos.

Campeonato Mundial

No cabe duda de que es el modo estrella del juego. Por su amplitud, por la capacidad de mejora y por su componente estratégico es el modo que más horas nos tendrá pegados al mando. Completarlo, desbloquear todos los objetos disponibles, conseguir todos los estilos de juego y hacer que nuestro jugador se convierta en una leyenda del tenis es, sin duda, un reto que esperamos sea algo más fácil con la ayuda de nuestros consejos.

Todo comienza con la creación de un jugador a nuestra medida. De las cinco primeras opciones que podemos elegir para nuestro perfil, la única que afecta a la jugabilidad es el sexo de nuestro protagonista. Obviamente, el elegir un jugador masculino o femenino condiciona el tipo de adversarios que nos vamos a encontrar, puesto que salvo en partidos de dobles mixtos no jugaremos contra oponentes del sexo contrario.
Nombre, apellido, fecha de nacimiento y nacionalidad, son elecciones que no afectan en nada al juego y que solo tienen influencia en nuestro gusto.
Una vez completadas las opciones iniciales nos encontramos con una pantalla donde se nos permite elegir entre cino plantillas básicas, aunque más adelante podemos personalizar completamente a nuestro personaje, por lo que no merece la pena perder demasiado eligiendo uno u otro. Únicamente si tenemos claro que tipo de raza va a ser (caucásico, oriental, latino, mulato o negro) ganaremos algo de tiempo eligiendo uno de los predefinidos.
Como decíamos, en la siguiente pantalla podemos personalizar al jugador en tres aspectos básicos.

Tipo de cuerpo: Es la más importante de las tres, puesto que influye directamente en la jugabilidad. Lo primero que tenemos que decidir es si nuestro jugador será diestro o zurdo, y no es una elección baladí, puesto que en función de nuestro estilo nos será mucho más fácil si es hábil con una mano u otra.
La musculatura tiene un efecto únicamente estético, pero la altura y el peso sí que influyen en su forma de jugar. Cuanto más alto y más pesado sea más potencia de saque y un golpeo más fuerte tendrá, pero será más lento y nos costará más llegar a bolas difíciles. Como casi siempre, en el equilibrio está la virtud, y a no ser que queramos un tipo de jugador muy específico, lo mejor en este caso es elegir unas opciones equilibradas. El color de piel, también personalizable, no tiene ninguna influencia en el juego. Desde aquí podemos elegir también los movimientos de nuestro jugador, tanto la postura para el servicio

lo mejor es usar bolas bajas para evitar el viento, y lo suficientemente rápidas como para que no varíen mucho su trayectoria debido a la fuerza de Eolo, pero a la vez lo suficientemente lentas para que nuestro adversario llegue a ella sin demasiados problemas.

Pista Explosiva

Esta peculiar versión de la patata caliente es uno de los juegos más divertidos y con más componente estratégico también. Consiste en golpear a una bomba temporizada haciendo que cuando el contador llegue a cero, esta se encuentre en la pista de nuestro contrincante. Para ello, además nos podemos ayudar de unos marcadores que aparecerán en el suelo y que le restarán al cronómetro explosivo la cantidad de segundos indicada.

El Muro

Como su nombre indica, esta vez será un muro el que nos ponga las cosas difíciles para conseguir puntuar. Pero a su vez, se convertirá en nuestro mejor aliado. Y es que el juego consiste en hacer fallar a nuestro adversario mientras tenemos levantadas partes de un muro que controlamos con unos botones que hay a nuestros pies. Pasar por encima del botón azul hace que la parte del muro del mismo color se levante, por lo que la estrategia es "sencilla". Pasa la bola al campo contrario utilizando un golpe lento, corre al botón más cercano como si tu vida dependiera de ello y vuelve a tiempo a colocarte donde el oponente debería mandar la bola por si ha sido lo suficientemente hábil para superar el obstáculo. La parte buena es que solo nosotros tenemos el control de los muros y que una vez estén subidos podemos bajarlos por el mismo método. Eso sí, cuantos más haya arriba, más puntos nos dará el fallo de nuestro adversario.

Monedero

Aunque en principio pudiera parecer lo contrario, lo principal en este minijuego no es recoger las monedas, aunque sí sea la única forma de conseguir puntos. Lo más importante es hacer que nuestro adversario falle, consiguiendo que la pista se llene de nuevo de monedas y haciendo más fácil la recolecta, y además se nos otorgará una moneda especial por cada fallo de nuestro oponente. Ni que decir tiene que esas monedas azules que verás tienen un valor muy superior a las corrientes y son la clave a la hora de conseguir la puntuación suficiente como para alcanzar los niveles más altos. Un tenista con piernas rápidas y buenos golpes debe ser más que suficiente para superar el máximo nivel.

MINIJUEGOS

CONSEJO

Elige Bien

Elegir el estilo de juego adecuado para cada minijuego es esencial para superarlo con éxito sin mucha dificultad. Elige un buen servicio si lo que necesitas es precisión en el saque, o voleas si vas a jugar al juego de los platos.

MINIJUEGOS

CONSEJO

PACIENCIA

No desesperes si al principio los minijuegos te resultan algo complicados. A medida que vayas jugándolos irás desbloqueando nuevos estilos de juego que te ayudarán a superar los niveles más avanzados.

Póquer Real

Para superar con éxito este juego tendremos que golpear siempre que podamos a las cartas que verás al fondo de la pista, lo que hará que estas giren. Nuestra misión consiste en hacer que esas cartas nos den una buena mano de póquer. No te preocupes si eres de los que siempre pierde porque no sabe distinguir una escalera de un full. Las cartas iluminadas son las que nos darán mejor baza una vez golpeadas. En los niveles avanzados carecemos de esa ayuda, pero a esas alturas ya nos habremos convertido en unos tahúres de nivel.

Vendaval

El viento será nuestro principal enemigo en este minijuego. Y no es que vayamos a jugar en la terraza de la Torre Picasso de Madrid, sino que unos ventiladores colocados con tanta estrategia como mala leche nos harán pasar las de Caín para conseguir puntuaciones altas. Para ello, tenemos que conseguir pelotear sin que ni nuestro oponente ni nosotros fallemos el golpe, por lo que





Anna Chakvetadze

- **TIPO:** Fuerte revés
- **MANO:** Diestra



Ana Ivanovic



- **TIPO:** Contraataque
- **MANO:** Diesta

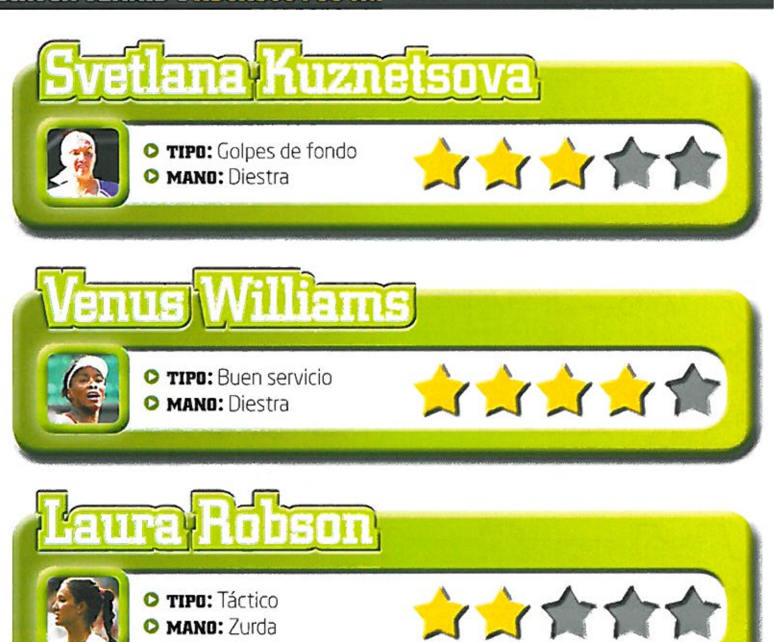


Golpe Maestro

Un minijuego perfecto para practicar el servicio. Por lo tanto, si lo tienes ya desbloqueado, lo mejor antes de enfrentarte a él es elegir una de las tácticas de juego que le dan ventaja al saque. El juego consiste en marcar gol en una portería situada al fondo del campo contrario, custodiada por un portero animado y una barrera fija. Para superar con éxito los cinco niveles de este minijuego es fundamental dominar la técnica para el saque potente, con la barra al máximo de su capacidad. De esta manera, cuando consigamos uno de estos saques nos podemos olvidar del portero y de los defensores con fondo blanco. Es decir, si en los cuatro primeros niveles sacamos con potencia máxima, da igual que el portero o los defensas estén en su camino, que alcanzará su destino. En el último nivel hacen su aparición los defensas con fondo oscuro, que son inmunes a nuestros pelotazos, por lo que tendremos que poner más ímpetu en esquivarlos.

Consigue los huevos

La habilidad más útil en este minijuego es la de carrera rápida. El juego consiste en recoger unos huevos esparcidos por la pista, que una vez pisados se convierten en pollitos que nos siguen confundiéndonos con su mamá. Para dificultarnos la tarea, dos cañones nos disparan pelotas desde el fondo de la pista, que aunque a nosotros no nos hacen daño, matarán a los pollitos que toquen. A los pocos segundos de corretear por la pista con una hilera de pollos en procesión detrás nuestro, una de las verjas laterales se abrirá y es cuando aprovecharemos para dejar a los polluelos con su verdadera mamá. Lo mejor para conseguir puntuaciones altas es ignorar en principio a las gallinas hasta que hayamos abierto todos los huevos y podamos dejar a todos los pollos a la vez, consiguiendo así un multiplicador por combo.



Minijuegos

Si hay un elemento distintivo que ha hecho famosa a la saga Virtua Tennis son sus minijuegos. Divertidos, desenfadados y, sobre todo, realmente adictivos, se han convertido en un clásico dentro de los juegos deportivos. En esta guía os mostraremos las claves para superar con éxito cada uno de ellos.

Tiro al Plato

Dos máquinas automáticas te van lanzando bolas desde los lados de la red mientras una serie de platos pasa por el fondo. Tu misión, romper el máximo posible de ellos para alcanzar la puntuación mínima requerida.

Lo mejor para conseguirlo sin sudar demasiado es elegir una táctica de voleas o derechazos potentes y colocarte a media pista para devolver las pelotas a la máxima velocidad posible. En los primeros niveles, golpea a los platos rojos en cuanto los veas aparecer, pues esto hará que todos los platos que has roto vuelvan a su sitio. En los niveles más avanzados, es mejor romper primero todos los platos dorados posibles para conseguir algunos puntos extra antes de resetear la serie.

JUGADORES

Tommy Haas



- **TIPO:** Táctico
- **MANO:** Diestro



Philipp Kohlschreiber



- **TIPO:** Golpes de fondo
- **MANO:** Diestro



Andreas Seppi



- **TIPO:** Golpes variados
- **MANO:** Diestro



Jim Courier



- **TIPO:** Golpes poderosos
- **MANO:** Diestro



Caroline Wozniacki



- **TIPO:** Completo
- **MANO:** Diestra



Maria Sharapova



- **TIPO:** Golpes poderosos
- **MANO:** Diestra





JUGADORES

Andy Murray



- **TIPO:** Fuerte revés
- **MANO:** Diestro



Rafa Nadal



- **TIPO:** Defensa sólida
- **MANO:** Zurdo

Andy Roddick



- **TIPO:** Buen servicio
- **MANO:** Diestro

Juan Martín del Potro



- **TIPO:** Golpes poderosos
- **MANO:** Diestro



Gael Monfils



- **TIPO:** Contraataque
- **MANO:** Diestro



Fernando González



- **TIPO:** Derechazo potente
- **MANO:** Diestro



Carrera Rápida

Nunca está de más una ayuda extra para llegar a esa bola imposible. Aunque con ello sacrifiquemos potencia en todos los golpes, con este estilo será difícil que el oponente nos coloque una pelota donde no lleguemos.

Jugadas Habilidosas

Si lo tuyo son los golpes lentos que confundan al contrario, deberías echar un vistazo a este estilo de juego. Rompe el ritmo del partido con golpes colocados y lentos que harán que tu adversario quiera rendirse.

Servicio Rapidísimo

Sacrificando el juego defensivo, elegir este estilo nos dotará de un saque rápido y potente que nos hará ganar unos cuantos partidos. Llena tu barra con saques imparables y machaca a tu adversario cuando haga una mala devolución.



Uno de los puntos fuertes del juego es su lista de jugadores, que incluye a los top de los circuitos masculino y femenino. Tanto la ATP como la WTA están perfectamente representadas. En la clasificación que te mostramos a continuación verás una serie de parámetros. 'Tipo' corresponde a los estilos de juego que te acabamos de explicar. Después te detallamos cuál es la mano buena del tenista y, por último, su calidad, representada por estrellas. A más, mejor jugador es.





ESTILOS

CONSEJO

Jugador Total

Cuando vayas a jugar partidos con jugadores de la plantilla, no te dejes llevar por los nombres o por el orgullo patrio. Fíjate en qué tipo de jugador es y elige el que más se adecue a tu estilo de juego.

Defensa Sólida

No hay que menospreciar una buena defensa, a veces se pueden ganar partidos sin necesidad de atacar. Acaba con la energía de tu adversario con largos peloteos al más puro estilo Rafa Nadal.

Peloteo ancho

Otra forma de acabar con la energía y la moral de tu oponente es hacerle jugar a las cuatro esquinas. Pon la pelota en los diferentes ángulos de la cancha para llenar la barra.

Buen servicio

Un buen saque es fundamental para ganar un partido. Usando este estilo de juego, tendrás mucho ganado, puesto que será difícil que el contrario haga un buen resto a poco que tu saque sea medianamente potente.

Devuelve bien

Para contrarrestar el buen servicio tenemos este estilo de juego. Aunque con él sacrificaremos el servicio, a veces la mejor defensa es un buen ataque. Llena la barra con buenas devoluciones.

Golpe con Efecto

Un estilo muy adecuado para superficies lentas, como la tierra batida. Con este estilo dominarás los golpes liftados, dotando a la pelota de un efecto diabólico que dejará a tu oponente sin opciones. No recomendado para jugar en hierba.

Cortado deslizante

El arma perfecta para contrarrestar liftados. Si eliges este estilo de juego, procura que no te sorprendan en la red, o te verás en problemas.

Servicio y Volea

Un clásico. Una buena volea después de un gran servicio es algo que todos los grandes jugadores deberían dominar. Con los servicios y los mates conseguirás poner a punto tu barra de concentración.

Derechazo Ofensivo

Se trata en realidad de una mejora del estilo "Derecha potente" y, al igual que en el anterior, son nuestros derechazos los que nos darán la oportunidad de controlar al oponente mientras a la vez llenamos nuestra barra.

Golpes de Fondo

Este estilo también sirve para aprovechar los golpes desde detrás de la línea de fondo. De igual forma que con los golpes poderosos, cada golpe a la pelota desde detrás de la línea servirá para llenar la concentración.

Táctico

Elige este estilo si lo tuyo es el tenis control y el hacer que tu oponente suba a la red para superarle con un globo o un paralelo. Para llenar la barra de concentración con este estilo de juego basta con hacer que la bola bote en pista contraria cerca de la red.

Volea Agresiva

Este estilo está reservado a los jugadores más agresivos. Aquellos que después de un cortado suben a la red para rematar con una volea. Precisamente eso es lo que tendremos que hacer para conseguir concentración.

Derechazo Potente

Aprovecha tu fuerte brazo derecho con este estilo de juego. Usa esos golpes para llenar la barra de concentración y evita tu punto débil. Las subidas a la red.

Contraataque

Si lo tuyo es jugar más a la defensiva, este estilo te irá bien. Aprovecha los potentes golpes de tu adversario para devolvérselos y con ello llenar poco a poco tu barra de concentración.

Golpes Variados

Un estilo completo y variado que hará que se llene la barra de concentración alternando dejadas, cortados y globos. Para jugadores menos agresivos que prefieren mover al oponente del fondo a la red y viceversa.

Completo

Aunque no destaca en nada, éste estilo está muy recomendado para jugadores todoterreno. La barra de concentración sube cuando jugamos desde la red.

Fuerte revés

Usa tu revés para llenar la barra. Adecuado para jugadores agresivos y para a los que les gusta llevar la iniciativa. El punto débil de este estilo son los derechazos.

ESTILOS

CONSEJO

RENOVARSE O MORIR

El estilo de juego que elijas para tu jugador creado no es definitivo. Desde "Mi Club" puedes cambiarlo cuantas veces quieras, después de haberlo desbloqueado y comprado en el Campeonato Mundial. Esto te permite adecuar tu estilo de juego individualmente para cada partido o minijuego en el que vayas a participar. No te cortes, cambia de chaqueta cuanto necesites.

Efectos: Para hacer que la pelota gire sobre sí misma y se curve, lo que los entendidos llaman 'top spin', tendremos que girar el mando y la muñeca al golpear, un gesto que, sin ninguna duda, recogerá con bastante exactitud si utilizamos WiiMotion Plus. De abajo hacia arriba será liftado y al revés, cortado.

Plano: Como la mayor parte de los partidos se juegan desde el fondo de la pista, la sugerencia es que hagamos gestos que vayan de abajo a arriba. De otra forma la pelota botará antes de la red. Si utilizamos este golpe, ha de ser cuando hayamos atacado la red para conseguir su máxima eficacia.

Potencia: De este factor depende la potencia del golpeo. Si se hace extremadamente rápido, quizá el sensor no recoja el golpe, pero si se hace demasiado despacio, lo tomará como un delicado golpe que, por otra parte, podremos usar cuando subamos a la red.

Controles con el mando convencional:

MOVIMIENTO	*EFECTO*	*REALIZACIÓN*
Mover al jugador	Muévete por la cancha	Mando de control
Efecto Liftado	Golpe fuerte y rápido	Botón 2
Supergolpe	Ejecuta el supergolpe	Botón 1
Golpe Cortado	Golpe suave de control	Botón A
Globo	Sobrepasa al adversario	Botón B
Dejada	Para ataques en la red	Botón B + Abajo



Para triunfar en el mundo de *Virtua Tennis 4* es fundamental usar un estilo que se adapte a nuestro juego sobre el campo.. Al ir jugando en el modo Campeonato Mundial desbloquearás diferentes estilos a través de minijuegos y entrenamientos del mapa mundial.

Golpes Poderosos

Son los golpes que se dan básicamente desde el fondo de la pista, vamos, para los entendidos, el juego de Agassi. Usando este estilo llenaremos la barra de concentración cada vez que golpeemos la bola con violencia desde la línea de fondo.

WIIMOTE

Controles con el mando convencional:

MOVIMIENTO	EFECTO	REALIZACIÓN
Mover al jugador	Muévete por la cancha	Stick Izquierdo
Efecto Liftado	Golpe fuerte y rápido	Botón A
Supergolpe	Ejecuta el supergolpe	Botón B
Golpe Cortado	Golpe suave de control	Botón X
Globo	Sobrepasa al adversario	Botón Y
Dejada	Para ataques en la red	Botón Y + Abajo

Wii | **Wiimote**

Es necesario aclarar que utilizaremos el Wiimote y, si disponemos de él ya que no es imprescindible, el dispositivo WiiMotion Plus que mejora la sensibilidad del mando añadiendo precisión a los movimientos y una mayor respuesta al personaje en pantalla para seguridad del jugador. En todo caso, conviene dejar claro que WiiMotion Plus no es necesario para jugar a *Virtua Tennis 4*.

Saque: Elevaremos la raqueta (el brazo) por encima de la cabeza para que el control identifique que estamos en posición de sacar, el juego nos dará una fracción de segundo extra entre el movimiento y el saque definitivo para que conectemos el golpe a la zona del campo que deseemos.

Movimiento: En el modo 'Juego en movimiento' no se permite conectar el nunchuk al Wiimote, con lo que no sirve de nada. En lugar de ello, el juego automatiza los movimientos, llevando al tenista a la zona de acción de forma automática y agilizando el ritmo de la partida. En cualquier caso, existe una posibilidad de movimiento 'proactivo' al pulsar el botón B (el gatillo bajo el Wiimote) que hará que el tenista que manejemos realice una carrera hacia la red o la zona de acción de la pelota que golpea el adversario.

Referencia: Dado que en el modo 'Juego en movimiento' la cámara se coloca en primera persona para que nos metamos en el papel del tenista, uno de los errores más habituales es el de no situarse sobre la pista o, más bien, no tener capacidad de reacción ante la bola golpeada por el adversario con violencia. Ante esto, lo mejor que podemos hacer es colocar el Wiimote apuntando a la barra sensora para que la raqueta aparezca (con un modelado translúcido) en la pantalla y sea más fácil conectar el golpe. Si mantenemos la raqueta baja (con el brazo bajo) al efectuar un golpe, el sensor tiene que resolver la posición de la que viene la raqueta y, en ocasiones, esa solución puede no ser ventajosa para nosotros y colocarla en el lado contrario.

CONSEJO

Desbloquéalos

Desde el modo Campeonato del Mundo puedes desbloquear los estilos de juego. Tenlo en cuenta y guarda algo de dinero para ellos. Una camiseta chula es bonita, pero un revés imparable mola mucho más.

KINECT

tion Move, aunque algo más limitada por la menor definición a la hora de captar movimientos sutiles. De esta manera, los efectos y dirección del golpe estarán determinados por el movimiento de todo el brazo y no tanto por el juego de muñeca que realicemos antes y durante cada golpeo.

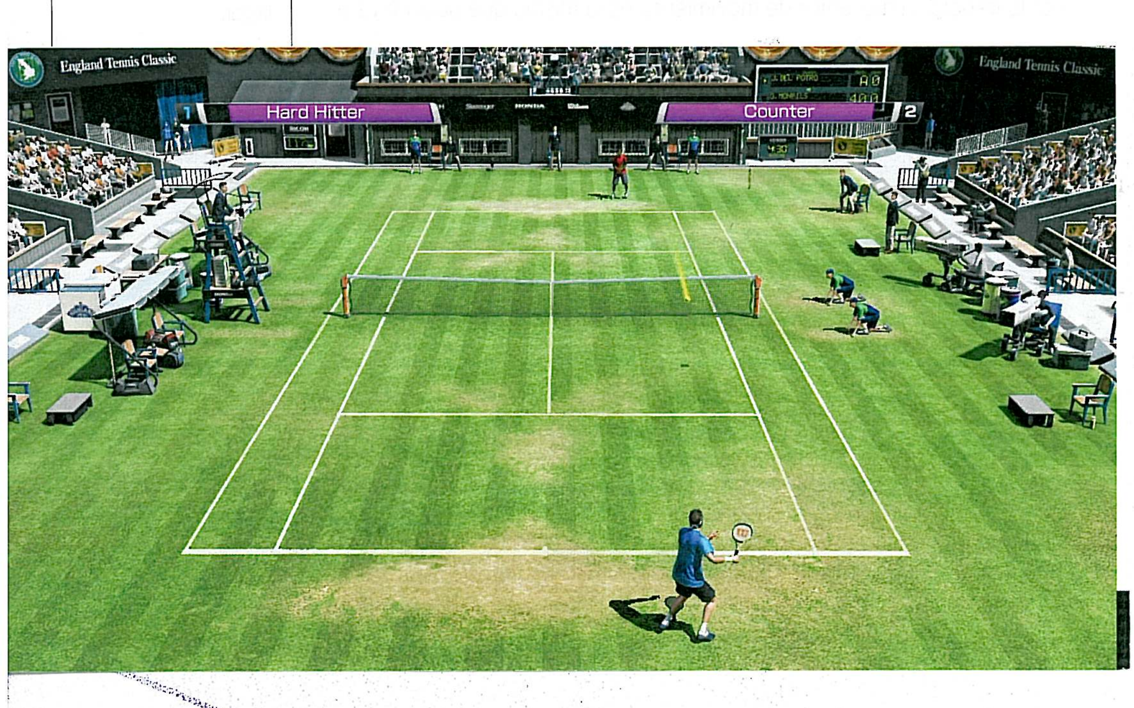
Liftado: Golpea a la pelota de abajo a arriba, moviendo la raqueta desde la cadera hasta el hombro contrario.

Cortado: Golpea a la pelota de arriba a abajo, moviendo la raqueta desde el hombro hasta la cadera contraria.

Globo: Golpea a la pelota moviendo la raqueta de abajo a arriba, en paralelo.

Servicio: Lanza la bola al aire con la mano libre y golpéala moviendo la raqueta de arriba a abajo. La dirección que imprimas a tu brazo determinará el punto hacia el que diriges el propio saque.

Subidas a la red: Da un paso adelante para que tu jugador suba a atacar a la red. Retrocede con un paso para recuperar la posición al fondo de la pista. Una vez allí no es necesario golpear con todo el movimiento, sino que con colocar la raqueta correctamente será suficiente en ocasiones.



Volea y remates: Cuando realices voleas o remates, la clave está en acertar bien con la dirección en la que va la pelota respecto a tu cuerpo, ya que no tendrás la referencia del primer bote. Simplemente debes mover el mando hacia el lugar donde esta esté y, en el caso del remate, moverlo con velocidad hacia abajo para que vaya fuerte.

Controles con el mando convencional:

MOVIMIENTO	*EFECTO*	*REALIZACIÓN*
Mover al jugador	Muévete por la cancha	Stick Izquierdo
Efecto Liftado	Golpe fuerte y rápido	Botón X
Supergolpe	Ejecuta el supergolpe	Botón Círculo
Golpe Cortado	Golpe suave de control	Botón Cuadrado
Globo	Sobrepasa al adversario	Botón Triángulo
Dejada	Para ataques en la red	Botón Triángulo + Abajo

Xbox 360 | Kinect

Con Kinect, dependiendo del momento en el que golpees a la pelota, esta tomará una dirección u otra. Si realizas un golpe temprano la pelota irá en la dirección contraria a la mano con la que golpeas. Si esperas y golpeas en el último momento, por el contrario conseguirás un golpe paralelo. Al no haber mandos la juntura importa poco, usa tu propia mano como si fuera la propia raqueta.

Por lo general la mecánica de movimiento es la misma que para Playsta-

KINECT

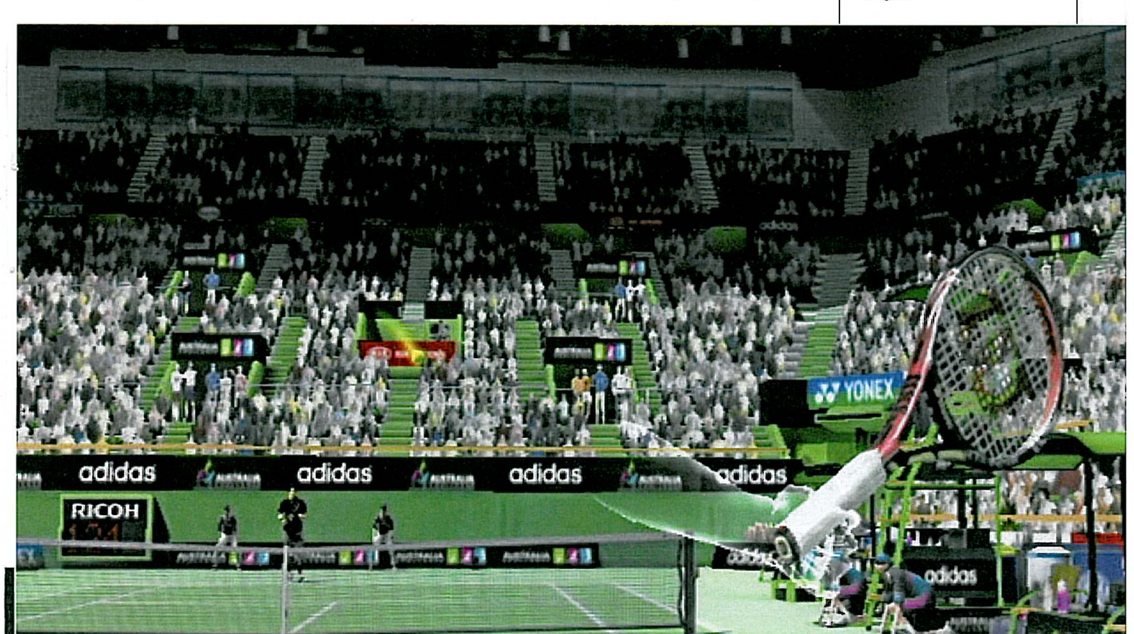
CONSEJO

El servicio

Para hacer un buen servicio, es primordial temporizar correctamente. Pulsa el botón de saque una vez, y cuando la barra de potencia esté cruzando la mitad, vuelve a pulsar para realizar un saque perfecto.

Al rincón

Moviendo el stick del mando justo antes de impactar la bola, conseguiras colocar la pelota en esa esquina a la que es imposible llegar.



PS MOVE

CONSEJO

Adelántate

Para realizar golpes fuertes, es primordial adelantarse al movimiento de la pelota. Intenta adivinar el bote y colócate allí antes de que la pelota llegue. Pulsa el botón con antelación y mueve el stick donde quieras colocar el golpe.

Referencia: Esto es lo más importante a la hora de devolver el golpe, tener la referencia de hacia dónde va la pelota y hacia dónde va tu mando-raqueta. Estate atento primero, obviamente, a si la pelota te viene de derechas o de revés para golpear desde ese lado. Si no lo haces, no le darás. Segundo, tienes que atender a la altura a la que te llega la bola. Si te llega muy alta, levanta más el mando para golpearla, si te llega baja, bájalo. Y, por último, y esto es muy importante, tienes que saber colocar el mando para dar de pleno a la bola, es decir, para que no le vayas a dar con el canto. Observa tu mando de Move. Ves que tiene una juntura entre las dos partes de la carcasa, ¿no? Donde están los botones select y start, y alrededor de todo el mando. Pues toma eso como referencia para golpear de plano y no gires el mando en exceso al darle a la pelota, al menos al principio.

La dirección del golpe: Depende mucho de hacia dónde muevas el mando cuando golpees. Si te viene a la derecha y mueves el mando en el momento del golpeo hacia la izquierda, realizarás un golpe hacia esa dirección, mientras que si el giro es más hacia adelante, realizarás un paralelo. Pero también depende mucho de en qué momento le des a la pelota. Si le das cuando la tienes muy encima casi seguro que te saldrá un paralelo, pero si te anticipas y le das antes de que llegue a la altura de tu cuerpo lo más seguro es que cambies de dirección. Juega con estos dos valores para lanzar en la dirección que desees.

Tipos de golpe: Estos ya son algo más complicado. No intentes llevarlos a cabo al principio, solo cuando ya te hayas acostumbrado.

Plano: Es el golpe que se realiza con la raqueta recta, perpendicular al suelo. Para hacerlo, mantén la juntura del mando en posición horizontal al golpear. Es el golpe que utilizarás más habitualmente.

Liftado: Realízalo moviendo la muñeca hacia adelante cuando golpees. La pelota saldrá más alta y botará mucho, lo que mandará a tu contrincante hacia atrás.

Cortado: Realízalo girando la muñeca hacia atrás en el momento del golpe. La pelota botará poco y a tu rival le costará alcanzarla.

Dejada: Utilízala solo cuando tu rival te devuelva la pelota floja. Cuando la bola esté cerca tuya, mueve la mano ligeramente hacia abajo y así podrás realizar una dejada. Requiere mucha práctica.

Globo: Utilízalo cuando tu rival esté cerca de la red, para pasarlo por encima. La clave está en esperar mucho el segundo bote de la pelota y, cuando esta ya esté bajando, mover el mando hacia arriba.

La Fuerza

Cuanto antes pulses los botones o antes comiences el movimiento, más fuerte será tu golpe y por lo tanto más difícil de parar.



La gran novedad de este *Virtua Tennis 4* es sin duda su sistema de reconocimiento de movimiento, con el que da un paso al frente y se coloca a la vanguardia de los juegos de tenis. Cada versión, con su sistema de control exclusivo, ofrece una experiencia diferente.

Playstation 3 | PS Move

Jugar a *Virtua Tennis 4* con el mando de Playstation Move es lo más parecido que nos hemos encontrado hasta la fecha a hacerlo de verdad. La precisión del mando es espectacular, hasta el punto de que te verás en muchas ocasiones realizando movimientos con las piernas para preparar tu próximo golpe. Aquí no hay botones que pulsar, se hace todo con el mando.

Lo primero de lo que os tenemos que avisar es de que aquí no importa que cojas un tenista zurdo o diestro. Si tú eres diestro, puedes coger a Nadal sin problemas, se cambiará su mano buena.

Saque: Por desgracia, en el saque no puedes mover a tu tenista, está en una posición estándar cerca de la línea de centro. Para sacar debes mover el mando hacia arriba y después hacia abajo para lanzar la pelota. La fuerza que le imprimas dependerá tanto de la fuerza de tu brazo como de cuándo lanzas, lo harás mejor si sueltas cuando la bola está arriba del todo. Para la dirección, es sencillo, mueve el mando hacia un lado u otro y hacia él irá la pelota.

Movimiento: Jugarás a *Virtua Tennis 4* sin Navigation controller, solo con el Motion, por lo que el movimiento del jugador se realiza también con él. Solo lo puedes llevar a cabo una vez que hayas lanzado la pelota, en esos pocos segundos entre los que se la mandas al contrario y armas el brazo para devolverle el siguiente golpe. Simplemente mueve el mando hacia adelante, hacia atrás o hacia los lados para que tu jugador vaya en esa dirección, aunque no esperes que puedas subir a la red en un solo movimiento, no te dará tiempo, ya que la respuesta es algo lenta.

CONSEJO

Concentración

Cada jugador dispone de un tipo de golpe especial que puede ejecutar cuando llena la barra de concentración. Si tu jugador es especialista en voleas, cada vez que consigas conectar una se irá llenando poco a poco la barra morada. Cuando esta llegue a su máximo nivel puedes usar un golpe especial prácticamente imparable usando el botón correspondiente en tu mando (ver controles).

Golpes Básicos

Para llegar a lo más alto en el ránking es fundamental dominar los conceptos básicos del tenis. Además, la perfección la alcanzaremos practicando los golpes hasta tenerlos completamente controlados. Estos son los más básicos, pero una vez los memorices y sepas realizarlos en el momento oportuno, será difícil batirte.

Drive: Es el golpe natural con tu mano buena. Se trata de un golpe de fuera hacia adentro y es un golpe fundamental para mantener el control del partido.

Revés: Al contrario que el drive, se ejecuta desde la parte contraria de tu mano buena. Si golpeásemos la pelota con la mano, en lugar de usar la raqueta, es un golpe que se daría con el reverso de esta. Un potente recurso para desestabilizar al oponente.

Golpe liftado: Se golpea la pelota de abajo a arriba dándole un efecto de rotación hacia adelante que hace que una vez que bote la pelota coja velocidad y altura.

Golpe cortado: Con la raqueta en diagonal a la pelota, se golpea a esta de arriba a abajo, lo que consigue el efecto contrario que el liftado. Hace que la pelota salga más despacio y más baja después del bote, lo que lo convierte en un golpe útil para retomar el control del juego.

Globo: Es un golpe que intenta superar a nuestro adversario por encima. Úsalo con cuidado y solo cuando nuestro oponente esté atacando en la red, puesto que de lo contrario, le dejarás el mate en bandeja.

Mate: Cuando la pelota vaya por encima de tu cabeza, normalmente después de una mala devolución o de un intento de globo, aprovecha para golpear con todas tus fuerzas la pelota contra el suelo en pista contraria para realizar un golpe prácticamente imparable.

Dejada: Un golpe muy suave que dejará la bola prácticamente muerta. Muy útil cuando nuestro adversario está lejos de la red.



Juego en movimiento: La gran novedad en lo que a control se refiere. Usa Kinect, Move y Wii Motion Plus para vivir la experiencia del tenis en primera persona.

En línea: Juega en línea compitiendo con jugadores de todo el mundo. Algunos de los accesorios son desbloqueables exclusivamente usando estos modos de juego. Desde aquí puedes acceder tanto a los partidos como a los completos marcadores online que incorpora el título de Sega.

Mi club: Te permite editar las características y la equipación de tu jugador sin tener que pasar por el modo Campeonato Mundial. Además, puedes ver las medallas que has conseguido y acceder a las estadísticas completas.

INTRO



El interfaz nos dará la bienvenida con seis modos de juego que nos harán pasar horas practicando nuestro drive o revés hasta conseguir todos los elementos desbloqueables, llegar a lo más alto del ránking online y haber dominado todas las pistas del mundo.

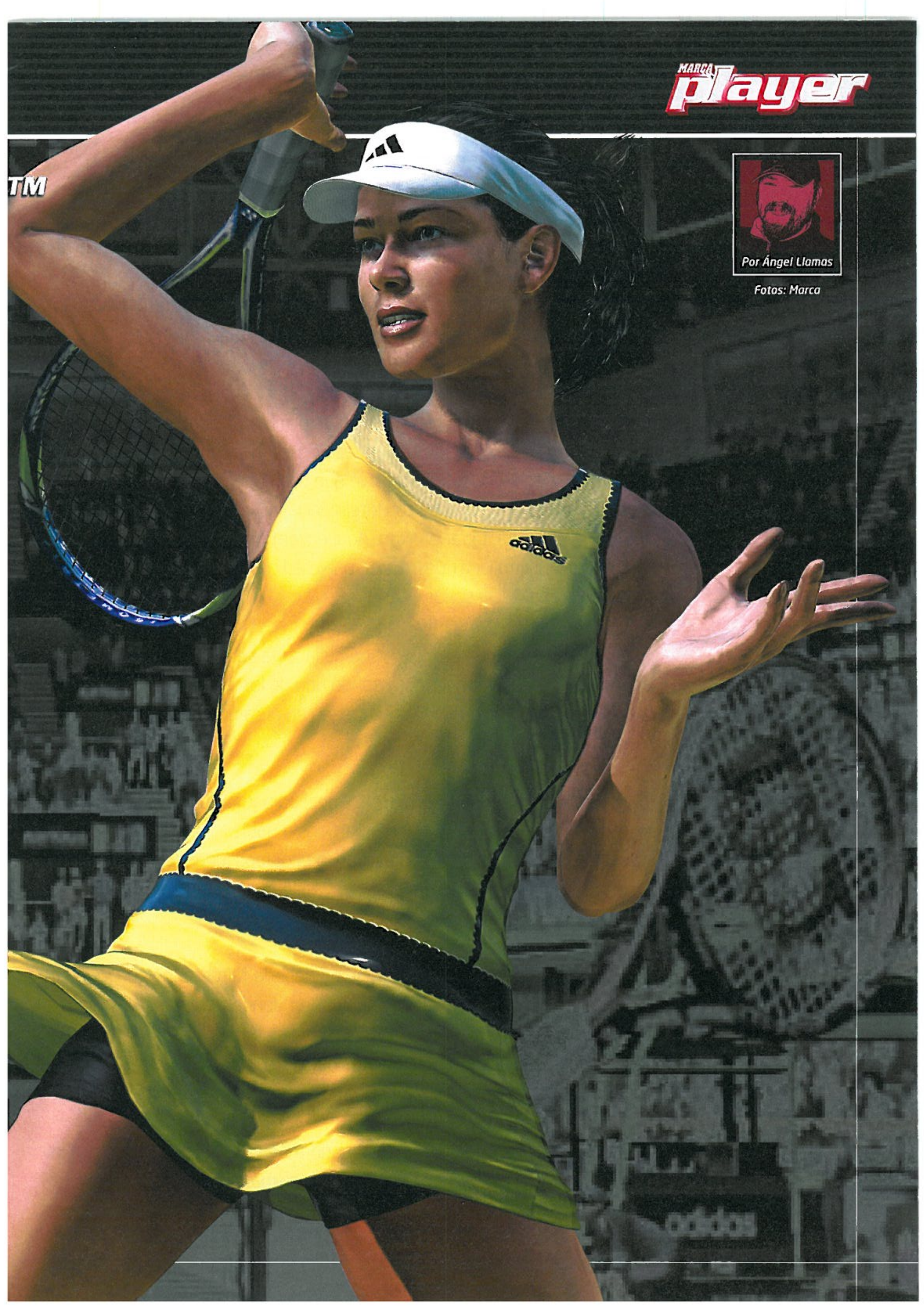
Campeonato Mundial: Es el modo principal del juego. En él tendremos que crear un jugador y llevarlo desde el más absoluto anonimato hasta la cumbre convirtiéndolo en una estrella. En este modo recorremos un mapa dispuesto a modo de tablero, para lo que usamos los correspondientes tickets de movimiento. Usarlos con inteligencia y descansar convenientemente es la clave para lograr el éxito. Aquí encontraremos minijuegos que nos permitirán desarrollar a nuestro personaje así como desbloquear recompensas como ropa y accesorios.

Arcade: El modo más veterano de la saga se compone de cuatro torneos en los que competiremos usando uno de los 19 jugadores reales disponibles, uno de los que hayamos creado en el campeonato mundial o uno de los desbloqueables.

Exhibición: Se trata del modo ideal para jugar partidas con amigos, tanto en modo competitivo como partidos a dobles. Hasta cuatro jugadores pueden tomar parte de un partido, o podemos jugar sólos contra la IA. En este modo se nos da la posibilidad de elegir entre una de las 27 pistas disponibles.

Entrenamiento: Un modo que no debería faltar en ningún juego de deportes. Esta es la pequeña academia en donde aprenderemos las técnicas básicas y mejoraremos nuestros golpes. A pesar de lo simple de la jugabilidad de este título, los novatos deberan pasar un buen tiempo familiarizándose con el sistema de control.

Juego en grupo: Desde este modo tenemos acceso a los ocho minijuegos que componen el catálogo. Es el modo más social y desenfadado del juego, ideal para jugar tanto en compañía como para disfrutar de pequeños ratos de juego en solitario.



MARCA
player
TM
Por Ángel Llamas
Fotos: Marca
adidas



LA SAGA DE TENIS MÁS FAMOSA UTILIZA SU GOLPE MAESTRO

El juego de tenis con más tradición del mercado consolero vuelve con su quinta entrega para deleitar a toda una legión de seguidores. En esta versión, a los tradicionales mini-juegos y a su absorbente jugabilidad se le suman los nuevos modos de control para dotar al juego de un mayor realismo. Kinect, Move y Wiimote se añaden a la ya de por sí numerosa lista de atractivos con los que cuenta la saga. Además un renovado modo World Tour será el principal incentivo y una baza que nos tendrá durante horas pegando raquetazos virtuales. Para ello, nos pondremos en la piel de algunos de los mejores tenistas del momento, tanto de la ATP como de la WTA, lo que nos permitirá revivir duelos míticos de los últimos años.

En esta guía encontrarás una lista de todos esos jugadores y sus puntos fuertes, te explicaremos el modo de superar los minijuegos y sabrás cómo llevar a tu jugador creado, en el modo campeonato hasta convertirlo en una leyenda del tenis. Ajusta tus muñequeras, tensa las cuerdas de tu raqueta virtual y prepárate para conseguir los cuatro Grand Slam seguidos. ¿Empezamos?



CONTENIDOS

Wii™

ardistel
Feel the experience

my GO-KART para Wii™

my GO-KART para Wii
KART INFLABLE PARA Wii™

P.V.P.R. 29,95

my GO-KART para Wii

Packs Edición Limitada para Wii™

- VOLANTE PARA WII™ + MADAGASCAR KARTZ™

P.V.P.R. 35,95

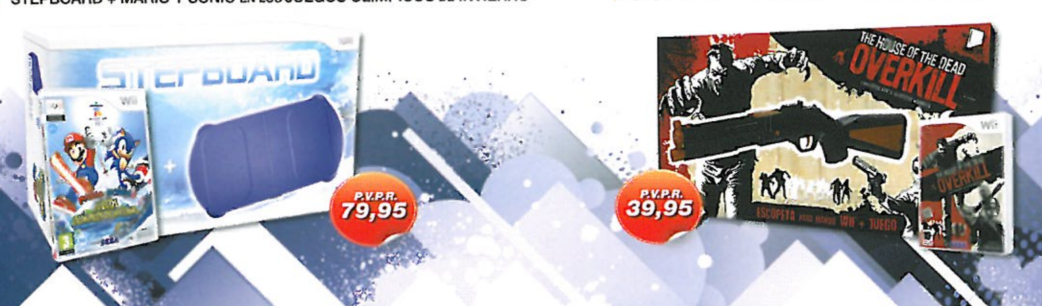
¡No los dejes escapar!

- PACK MANDOS + DRAGON BALL™ REVENGE OF KING PICCOLO

P.V.P.R. 39,95



- STEPBOARD + MARIO Y SONIC EN LOS JUEGOS OLIMPICOS DE INVIERNO™
- ESCOPETA + THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL™



Feel the experience

Las Guías

MARCA player



Virtua Tennis 4 TM

CONTROLA LA PISTA CON KINECT, MOVE Y WIMOTION PLUS...

TODOS LOS SECRETOS PARA CONVERTIRTE EN EL NÚMERO

LOS TENISTAS, AL DESCUBIERTO

Rafael Nadal
Solid Defence
6/3/1986
185cm/85kg
Spain
Left-handed

